

パソコンソフト自販機









1. 血ぬられた王家の秘宝

115X 2 / 115X 2+ / EE R

2.魔の下僕ガッシュの陰謀 3.心を失った姫君

4. 嘆きの神殿 5. 魔王ギルバレスの迷宮

迫り来る"魔"の波動を感じたか! ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ

第2弾/圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。 最も危険な冒険に、今、出発せよ…/



「ピラミッドソーサリアン」をブレー TAKERUで発売中) か必要です。 *「戦国ソーサリアン」(¥4.800) も好

而格3,500[®]

■対応機種:MSX2 ■企画/制作:ティールハイト

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 好評発売中

急きょ決定したビッグニュース/なんと、「ピラミ ッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7.800 円(税別)という、モノすごくお得な限定パッケ ージ版が発売/全国で3,000本しかない、超貴重 品/ただ今発売中/とにかく早いもの勝ちだ/ 品切れの際はゴメンネ。



##₩. すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃーんと特 典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の 上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税 込)で買えちゃうのだ/もちろん、カップリングパッケ ージに入ってるよ/熱烈ファンに、絶対損はさせない TAKERUなのだ/

「ピラミッドソーサリアン」 だけ欲しいっていう君へ

ただ今、「ピラミッドソーサリアン」単 体パッケージが発売中// これは3,800 円(税別)だ/これを買ってほしい//そ してビックリ、TAKERUからは3,500 円(税込)。こちらもただ今、発売中// このどちらかを買ってくれっ、

FAN ATTACK

- **4** シムシティー 最新情報と基本アイテムをチェックする
- ⑧ キャンペーン版大戦略Ⅱ 編集部対戦プレイ「ささやの逆襲」
- ・ 特製マップHEXシート オリジナルマップ応募用
- **⑫** プリンセスメーカー プリメの開発秘話と憩いの広場拡大版

FAN NEWS

⊕ デッド・オブ・ザ・ブレイン スプラッターホラーAVG

PROGRAM

⑪ ファンダム

アイデアの光るマウスゲーム、シルスネの格闘技ゲームなど14本

- **40** ファンダムスクラム
- アル甲2の後始末
- **40** スーパービギナーズ講座
- ⑩ アル甲3 「騎士巡歴問題」
- 新・マシン語の気持ち
- **⑩** あしたは晴れだ!
- BASICピクニック
- ® FM音楽館

オリジナル5本+正体不明]本

- ② AVフォーラム 今月のお題は「映画」
- ⑩ ゲーム十字軍

のぞき穴:らんまた、プリンセスメーカー/通り抜け:ドラゴンナイトII、 フォクシーほか/歴史の散歩道:三国志II・SLG実力診断テスト発表&イ ラスト特集//読者対抗マルチプレイ: 8時間耐久マルチ〜大阪の陣〜いよいよいインマップコレクション: プリンセスメーカー・武者修行のマップ

88 情報 報 日日 夏のイベントのお知らせ

- ・ GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報
- ほほ梅麿のCGコンテスト 今月は宮崎アニメ『紅の豚』CGコンテストの発表もあるぞよ
- **⑰** ゲーム制作講座 企画書は薄く、見やすく、わかりやすく
- ・
 りけった。
 けい通大国 人とパソ通と音楽と

INFORMATION

- ON SALE TAKERU取り扱いソフト一覧&6月発売ソフトを再チェック/
- COMING SOON ブライ下巻完結編ほか新作情報と、気になる光栄に取材を敢行/
- MSX新作発売予定表 7月17日現在の情報
- ⑦ 今月のいーしょーくー情報
- FAN CLIP 国際線で飛ぶMSXゲーム
- 役稿応募要項(応募用紙/投稿ありがとう)
- ・ 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント
- GTと「µ・SIOS」とMIDI楽器でつづる体験入門講座
- ⑥ GTフォーラム CPUチェンジ

特別付錄

スーパー付録ディスク#12

<すべしゃる>(1)『キャンペーン版大戦路 II』ユニットエディタ ユニットのパラメータ&キャラクタのエディタ (要『キャンペーン版大戦略 II」)

②『キャンペーン版大戦路Ⅱ』編集部特製マップ

⑩ スーパー付録ディスクの使い方

●スペック表の見方

- Mファンソフト o 203-3431-1627 @
- 1月23日発売予定。

•	17 10000000		
0	≅ ×2 ♪	媒 体	
6	M5X2/2+	対応機種	
6	128K	VRAM	
0	ディスク	セーブ機能	
0	6,800円	価 格	
0	の亨漢モードに対応	ターボロ	

●販売、あるいは開発ソフトハウス。●購入などについての問い合わせのた めの、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っ ている時点での予定発売時期。●媒体と音源/WiltROM。型はディスク、シ はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称F M音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になって いる「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味してい ます。母対応機種/ソフトの仕様がMSX×Ⅰで動くタイプのものは MSX 2/2+、MSX 2 は MSX 2 + でしか動かないものは □□32+専用、ターボRでしか動かないものは雇用と表記されています。 6 RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動 かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2 以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。 Oセ ープ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方 法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティン グゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能 がある場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別のメーカー側 の希望販売価格です。の備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディス クに掲載のプログラムやデータなどが収録されて います。



●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合 わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日 をのぞく月曜から金曜の午後4時から6 時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさい お答えしておりません。

2 03-3431-1627

なお、編集部は夏休みのため、8月 8日~16日までお休みです。





できぬなら 取材に行こう「シムシティー」

ついに巻頭におどり出た「シ ムシティー」。予定される発売日 もせまってきて、わがMファン 編集部としてもドキドキわくわ く状態なのである。

ところが、こちらの期待とは うらはらに、ゲームサンプルは 一向に上がってこない。新しい 画面はチョロチョロともらって はいるのだが、「これぞ/」とい うのがまだとどかないのだ。ア ンケートハガキを見ても、「シム シティー」を特集してくれ、とい う意見が最近とくに目立ってき ている。編集部としても、少し

でも多くの情報をできるだけは やく紹介したいわけで、出し惜 しみやイジワルをする気は毛頭 ない。Mファンは、いつだって みんなの味方なのである。

そこで今回は、5月情報号に つづき、東京は西新宿にあるイ マジニアへと足を運び、開発課 の本間さんに話を聞いてきた。 その席で発覚した情報や、すで に確定している仕様など、「シム シティー」というゲームの全貌 を次のページにまとめておいた ので読んでもらいたい。

あと今月は、街をつくってい

くために必要なアイテムの解説 と、街づくりの第一歩とでもい うべき基本的なアイテムの活用 法も紹介していく。ただ、MS X版はまだ遊ぶことができない

ため、PC-98版を使って街を つくっているのであしからず。

では、付録ディスクに収録さ れている最新画面とあわせ、記 事を楽しんでもらいたい。



●98版のパッケージ。MSX版も、これとお なじになるらしい



本間さん



いろお世話になったのである

「シムシティー」はこんなゲームだ!

このゲーム、マニュアルによ ると「リアルタイム・シティー・ シミュレーション」ってことに なっている。なんだか難しそう な呼び名だけど、かんたんにい ってしまえば、市長さんになる ゲームなのである。ひと口に市 長さんといわれてもピンとこな いかな? つまりプレイヤーが することは「街」を育てること。 何にもない見渡すかぎりの大草 原に家を建て、ビルを建て、エ 場を建てて開発、発展させて世 界一の大都市を生み出すのだ。

さて、ゲームの中にかぎらず、 世界中の市長さんが望んでいる ことというのは住民のしあわせ を願うことだ(日本じゃわから

んけど)。そしてこのゲームに出 てくるその住民こそ、タイトル でいわれている「シム」たちだ。 シムというのはシミュレーテッ ド・シチズンの略で、わかりや すくいえばシミュレーションさ れた住民のこと。彼らとプレイ ヤーである市長さんのかけひき がこのゲームの基本的な作業な のである。だから市長さんがす ることは「ここに家を建てよう」 ではなく「ここに家を建てても らおう」なのだ。この2つの言葉 には大きな差があり、つまりプ レイヤーは自分で家を建てるこ とはできない。すべてはシムの 気持ち次第というわけ。

シムたちを満足させる街は現

基本画面はこの2つ

ゲームには2種類の画面がある。 まず土地の全景を表示する「市 街全景」。街のデータ表示もこの 画面で行う。もうひとつは土地

●市街全景



の部分拡大をする「エディット 画面」で、土地に手を加えるとき に使う。ここで載せた2枚の写 真はMSX版で開発途中のもの。

エディット画面



◆実際、ゲーム中はこの画面がほとんと

実と同じと考えていい。具体的 にあげていけば、土地の区画整 理、税金、交通整理、公害・災 害への対策、犯罪の取り締まり などなど。これをおこたればシ ムたちはキミの街を去ってしま い街は永久に発展しないし、発 展すれば今度はシムたちから市 長さんに文句をつけたり「港を つくれ」と要求したりするのだ。 はたしてキミは、自分の街をメ ガロポリス東京のような大都市 にするのか。はたまた軽井沢の ようなリゾート地を目指すか。 それは市長の胸次第というわけ。 最後にMSX版の仕様につい

て。MSX版はPC-98版のほ ぼ完璧な移植であり、もっとも スタンダードな「シムシティー」 が楽しめるわけだ。基本的にマ ウスを使用し快適な操作が可能 だが、MSXユーザーのことを 考え、パッドにも対応している のだ。さらに、漢字ROMを持 っていれば、日本語表示と英語 表示のどちらか好きなほうを選 ぶことも可能になっている(漢 字ROMなしの場合は英語表示 になる)。ここまで基本ユーザー のことを思って移植してくれる とはまるで理想の市長さんのよ うなソフトだね。

MSX版最新画面



○これはMSX版の開発中画面。前号の写真とくらべると少しずつ進歩しているのがわかる

シナリオで災害と戦え

『シムシティー』の楽しみは、自分 だけの街をつくるだけではない。 有名な街(都市)の市長さんにな って歴史的災害を体験(!?)でき る「シナリオモード」というのも ついているのだ。

選べる街は全部で8つ! その一 部を書き出すと、1906年・サンフ ランシスコの地震、1944年・ハン ブルグの爆撃(火災)、2010年・ボ ストンのメルトダウン、1957年・ 東京の怪獣上陸、などなど(なかに は未来の話もあったりするが)、興 味深いものばかり。



◆防災訓練にはもってこい!? 画面は98版



○自然破壊がすすむと怪獣! これも98版

これらはすべて、災害が起こる数 年前という設定で、ゲームがスタ ートする。市長さんは、まもなく 起こるであろう災害の対策を練り、 それに全力をつくして立ち向かっ ていくのである。シナリオではそ のほかに洪水、犯罪などがあるけ ど、通常プレイだとさらに竜巻や ら飛行機事故やら、なんでもアリ だ(災害ナシに設定することも可)。 自然との戦いに打ち勝ってこそ、 真の市長さんなのだ。

漢字ROMで日本語表示

本文中でもふれたけど、『シムシ ティー』は漢字ROMがなくた って遊ぶことができる。もっと も、その場合は文字の表示が英 語になってしまうのだが、ゲー ム中で使われる英語のコメント

0 11 0 METPOPOLIS 23 h Par Ess P. ○日本語だとわかりやすい。画面は98版 文はそんなに難しいものではな い。それに、お決まりの文章が 数パターンあるだけなので、な れてしまえば、そうヤッカイな ものでもないだろう。かえって 英字のほうが雰囲気あるかも。



衙 3 は 号 腿 经宣 ET る

本当にかんたん・アイコン操作

いよいよ具体的なゲーム説明 に入るぞ。このゲームのほとん どの操作は、画面の左側になら んでいるアイコンを使って行わ れる。これらはすべて、建物を



建設したり、建設用地を決める ためのアイコンなのだ。まずは これを選び、マップ上の好きな 場所にカーソルを持っていきユ ニットとして配置していく。

ただ、いちばん下の虫めがね のアイコンは、土地の「調査」を するもので、これを使うことに より、人口密度や地価がわかる ようになっている。まあ、最初 のうちは使わないので忘れてい いてもいい。むしろ大事なのは、 この下にある表示。これは「要求 表示」といって、住民が今、どの 建物が必要か教えてくれるので 建設のめやすにしょう。

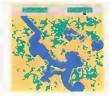
完成版ではこれの上下に棒グラフが現れ、 リアルタイムで増減する。上方向にあれば、 その種類の建物(用地)をもとめ、下方向な らばそれ以上増加させなくてもいい。住民 の要望はこの3本に集約されているのでこ まめに確認することが必要

土地を決めたら、まず原発

では、実際にゲームを始めて みるが、今回はまだMSX版の サンプルがないのでPC-98版 を使うことにする。

まずは、マップセレクトから。 さまざまなマップが用意されて いるので、気に入ったものをひ とつだけ選ぶのだ。

場所を決めたら、そのマップ のどのへんから手をつけるかを 決めてエディット画面へ。いよ いよアイコンを使って建物を置 く作業に入るわけだ。最初に建 てるのは街の心臓ともいうべき 「発電所」。電気がないとすべて の建物は活動しないのである。



○マップセレクト。このときに街に 名前をつけることができるのだ



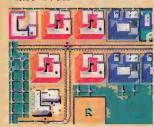
€よし、このあたりから街をお う。ああ夢は荒野をかけめぐる





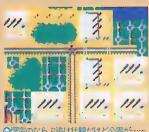
●何はなくともまず原発。いけっ、原発。わか前に敵はなし。あぶない

住民が生活する大事な居住地 ユニット。これと工業、商業地 域の3つが街のほとんどを占め ることだろう。住宅地のポイン トは建てる位置にある。住民の 住みやすい所につくろう。スラ ム化してしまった住宅地は病院 や教会になり、人が住まなくな ってしまうこともあるので注意。 目指すは高層マンションだ/



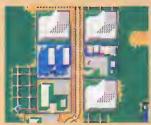
工業地域

工業地域は産業の発展にかか せないだけに、地域との結びつ きが大切だ。一大工業地帯をつ くってしまうと、逆に公害問題 や犯罪を生み出す原因にもなる からだ。公害をほったらかしに しておくと、怪獣が誕生して破 壊のかぎりをつくし、とりかえ しのつかないことになる。工場 は自然との調和が大事なのだ。



商業地域

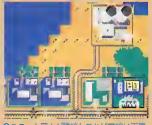
都市といえばビルディング。 商業地域は街の文化を発展させ るユニットだ。はじめは商店街 やガソリンスタンドだけど、発 展すればオフィスビルや超高層 ビル街にまで変化する。発展に は工業、商業とも住宅地からの 交通の便が大きく関係してくる。 ビル街が発展すると、交通渋滞 など新たな問題が市長を襲う。



●なんとなく無機質的な印象の商業ビル街

所

発電所には2種類ある。ひと つは火力発電所で、安価だが公 害の元凶にもなるし出力も弱い。 おすすめは原子力発電所のほう で、ちょっと高価だが公害はな し。出力も高い。しかしメルト ダウンの危険もある。



誁

STEP2 住民がいなきゃ始まらない

発電所を建てたらいよいよ住 宅地の建設に乗り出すぞ。街の 主役は何といっても住民。住民



○こんなところに住みたいな、と思 った場所に建てろ



○原発のある暮らしっていっても、 こんな近くによく住むよなあ

の住みやすそうなところを、発 電所近くに探そう。緑や水が近 くにある環境の良さそうな所が いい。置いたユニット同士はあ まり密集させないことが重要。 これは、建物のまわりに道を引 くためで、そのスペースを確保 しておかなくてはいけないのだ。 いくつか住宅を建てていくと、 住宅の中央に雷マークが点滅し ているのに気づく。このマーク は、電気が来てないよという

合図だ。そこで発電所から住宅 地まで電線を引くことになる。 ボタンを押しながらカーソルを 移動させていくと、どんどん電 線を引いていく。これで住民が 少しずつ住み出すぞ。じゃん。 電気を大切にね。



STEP3 産業をおこして発展だ

住民が住み出したら、今度は 彼らに職を与えてあげよう。住 民は大人数で大きく発展する工 業地域を望んでいる。しかしこ の位置が難しい。住宅地に隣接 していたら、住民は公害を嫌が ってそんな住宅地には住まなく なってしまうし、あまりに遠く へ置くと交通の便が悪くて産業



○産業はまず工業から始めよう 数十年後 には成果が現れるだろう

は起こらないのだ。場所を決め たら、さっきの電線と同じ操作 で道路を引いてやり、発展を待 つ。そのうち工場ができてくる ぞ。そのころになったら住宅地 も増やし、別の位置に商業地域 を開こう。さあこれで街の発展 に必要な基礎はできた。しかし これからが本番なのだ。



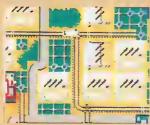
○工業が発展して人口が増加したら、 いよいよ商業を始めよう



路 道

鉄 道

地域をつなぐ道路と鉄道は、 街の大事なパイプラインだ。こ の2つの大きな違いは、鉄道に は渋滞がなく公害もないこと。 しかし鉄道は維持費が道路の倍 かかってしまう。でも交通の鉄 道化が大都市へのカギでもある。



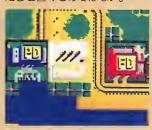
○線路には電車が走る。ローカルっぽい

公害は都市化した街の大きな 問題であるが、それを少しでも 軽減させるのが公園だ。工場を 公園で囲んでやればずいぶん効 果があがるし、リゾート化にも 役立つ。ブルドーザーは整地用 だが護岸工事にも使える。



○公園は空気を浄化してくれるのだ

人が増えれば犯罪も増える。 だからそれを取り締まるために 警察署は置かれる。治安が良け れば人も集まる。同様に消防署 があれば火事を防げる。だけど これらも維持費がかかるのでや たらと置くものではない。



○このゲームでは残念だが市長は戦わない

港

港

スタジアム

街が大きくなると住民は施設 の建設を希望してくる。港、空 港は産業発展に貢献し、スタジ アムは人を集める。



○空港ができるとへりが交通情報を報告



前代未聞の対戦、中国VS、中国

先月号の対戦プレイから 1 か 月、編集部には平和なときが流れていた。

そんなある日、仕事の合間に キャンペーンゲームで遊ぶおさ だの目の前に 1 枚の紙が突きつ けられた。

おさだ(以下お)「なになに、果た

し状? なんですかこれは?」 ささや(以下さ)「なにって、見れ ばわかるだろ、果たし状だよ。 まさか前回ので勝ち逃げしよう ってわけじゃないだろうなあ、 オイ」。

お「う、いやー、やめたほうがい いと思いますよ」 さ「うるせえ、もう予告もしてあ るんだし、 やるっていったらや るんだよ/」

お「・・・・・」

といったわけで、今回の戦い は始まった。

マップは短期決戦タイプの小 さなマップに決定。使用するユ

ニットは、前回は強い兵器を使ったので今回は質素に弱い兵器を使うということで、中国対中国に決定した。さらに、今回の1フェイズの制限時間はたった3分/かなりきびしい戦いになりそうだ。この条件で勝利するのはどちらか?

可能多少衰的固置の面例



航空機

なんと、一番高い のが輸送機という のはあまりに情け ないのだ! どの 飛行機も武装交換 ができない。おま けに武器、燃料の 搭載数も少ないと きている。因った もんだ







対空車両

80式と63式とで、弱い対空車両のワーストーと4位を占めている。たまに当たったらラッ気持ちでゆうしかないか



戦車

主力の80式は、レオバルドーなどと ほぼ互角。62式は 強さのわりに値段。 か安くておすすかがで きたりするが62 式より弱い。69式 は不用。62式のほうがました









MI-Bヒップ



中国軍には攻撃へりがないの で、こいつを活用しよう。そ こそこの攻撃力もあって便利

83式自走砲



中国軍ではめずらしく一流の 性能をもった自走砲。今回の 戦いのポイントになりそうだ



意味もなく4色ならんだ人民兵 たち。某マンガのシイタケにそ っくり? 足が遅いので輸送ユ ニットとの連携が大切になる

ちょっと中国風(どこがだ)の タイトルから今回の戦いは始ま った/ 今回の戦いは、橋でつ ながった3つの島が戦場となっ ていて、両はじの島には両国の

首都本拠地があり、両方の首都 からほぼ等距離のところに中央 の島がある。したがって、この 中央の島を制覇した者が勝つこ とになるはずである。



よーし、今回は おれがBLUE だな。今回の作

戦はもう決まっている。中国とい えば安くておいしい62式軽戦車。 今回は62式を軍事費の続く限り 作って、中国伝統の人海戦術で、 なだれのように攻め込んで、一気 に勝負をつけてやるぜく

はじめに、人民兵と輸送ユニット をセットで作る。人民兵は遅いか ら、歩かせるのは時間の無駄だ。 それから、ためしに80式戦車を1 部隊作った。ついでに80式対空砲 も作っておくか。おおっ、この83 式自走砲は、他の国の自走砲と性 能が同じじゃないか! よし、こ いつも作ろう。

中央の島に進出したわが軍は、お さだのREDに先んじて地形効果 の高い森などに展開し、都市や空 港をおさえることができた。

ここで1つ大問題が発生した。3 分の制限時間の中では、たくさん 部隊を作ってもとても動かしきれ ない。そこで、62式の大量生産は やめて、80式を作ることにした。 こうして、わが軍は質、量ともに 序盤からおさだを大きくひきはな すことに成功した。このぶんなら 楽勝だぜ!





4ターンごろは中央の 島の手前の橋あたりで 足止めされていたRE Dが、8ターンごろか ら攻勢に転じて、現在 はほぼ互角になった。 経済力ではBLUE、残 存兵力ではREDが一 歩リードしている。



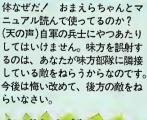
ちっ! ファンタン Aごときにさんざん

やられてしまったぜ。まあ、それ はこっちもMig-21や80式対空砲 で対抗するからいいとしてだ。1 つさっきから気になることがある。 なんだか俺の自走砲はさっきから 味方を誤射ばかりしてるぞノ -

ニュアル読んで使ってるのか? (天の声)自軍の兵士にやつあたり してはいけません。味方を誤射す 今後は悔い改めて、後方の敵をね らいなさい。



○83式自走砲は強力。本当に強力/ よりになるやつだ







げげーん、困っ た!「両方か ら等距離」って

ことは、「先に行動できるBLUE に近い」ってことじゃないか! むむぅ、まさに「とりつくシマもな い」ってやつですよ。うーん、どう しよう。まんなかの島はささやに ほぼ制圧されてしまっていて、自 走砲の弾がこっちの島までバラバ ラ飛んでくる。

よし! こういうときは、くるし まぎれに航空ユニットでもつくろ



のおお感激! ファンタン Aは偉大だ ひょっとしたら80式が弱いのかな?

うかな。なぜか、ささやは対空ユ ニットをあまり作ってないし、航 空ユニットもヒップ以外はいない のでけっこう有効でしょう。まず は2ターンほど、制限時間オーバ ーで生産ができなかったふりをし て「しまったぁー」などといいつ つ軍事費をためこみ、ささやがよ そ見をしているすきにこっそりフ アンタンAを作ってしまった。 このファンタンAは爆弾を2発し かもっておらず、燃料も40しかな いので、うかつに敵の陣地に深入 りしてZOC固めをくらうと非常 にかなしい事態になってしまうの で、気をつけて使おう。

3部隊のファンタンAのローテー ションによる攻撃で前線の戦車部 隊を壊滅させ、そこから戦車部隊 で、敵の自走砲や対空砲をたたく という、対コンピュータのような 戦法で、みごとに島の半分をもぎ とることに成功した。

いらっしゃいませ、当商会は、そ こいらの一流の性能の戦車ではあ きたらない、マイナーな戦車で苦 労して勝つ喜びを感じたい、とい う肩までとっぷり大戦略につかっ ていらっしゃる方に、ぴったりの 戦車をおさがしいたします。

こちらが、新型のルクレルクでご ざいます。意外と知名度は低いも



のの、エイブラムスとほぼ互角の 性能をもっております。また、大 戦略マニアを自称する方ならぜひ 使っていただきたいのがメルカバ でございます。このたびMk3とな って大幅パワーアップしまして、 準一流といえる性能になっており ます。では、お決まりになられま したらお知らせくださいませ。



姑息でも何でも、勝ったほうがエラいんです

ささやはアマい。なにがアマいって、僕がファンタンAを4部隊も持っていたり、Mig-21やフィンバックBも作っているというのに、まったく対空兵器を作らない。さらに、たまに思い出したように飛行機を飛ばすので、数にまさるうちの航空部隊のいいマトになってしまう。こういう人を、俗に「A I 積んでおらへんのやないの? こん人」といいますねん。

まぁ僕としてはそのほうが助かるからいいや。こうなったら、一気に制圧作戦にかかるとするか。ヒップを大量生産して、ささや側の島から真ん中の島へわたる橋をおさえつつ、真ん中の島に残ったささや部隊を全滅させる。ささやがヒップにてこずって何か叫んでいるけど気にしないもんね。しかし、ヒップはいいやつだね。

足止めに便利なだけでなく、ロケット弾は意外に破壊力があるし、さらに、しょせん輸送へりだろうと、ささやの油断をさそうことができる。そして、使い捨てにしてもおサイフが痛まないリーズナブルなお値段。ううん、いいなあ。ささやは、いまごろになって対空砲やMig-21を作りだした。だけど、それは「泥棒を見て縄をなう」というやつだ。いまさら作ったって遅いぜっ! もうすでに島の部隊はファンタンAの活躍でほとんど全滅しているのさっ。

おおっと、おもわず陽気になって しまったのだが、うちの軍も真ん 中の島をほぼ制圧したものの、首 都からだいぶ離れたところに来て いるので、けっこう後続部隊を動 かすのがつらい。ささやの島に乗 りこみたいんだけど、3分では十 分な攻撃をするのがむずかしい。 やっぱり3分は短いよねえ。 まだ強行突破をする勇気がないの で、ささやの部隊を全滅寸前まで いためつけ、補充をさせてささや に出費を強要するという作戦で、 時間かせぎをすることにした。 しかし、あまりうろうろしていた ら、ささやの自走砲をくらって、 戦車が全滅してしまった。気をつ けねば。



○こういう作戦で、相手の苦りきった顔を みるのは楽しいですね。あなたもいかが?



○ZOC固めというやつです。いらしてくださった飛行機へのお出迎えみたいなもんですね



○ヒップは強いです。じつは、単に戦車が弱い だけなんですけど

原帝国紀 ターン34

中央の島は完全にREDが制圧した。制空権も完全にREDのものだ。しかし、補給線の長いREDには、制限時間3分というのはかなり手ごわい障害となる。そこをついたBLUEの反撃はあるか?



上陸作戦は、慎重にやるんだよん

さあて、そろそろ、 ささやの島にのりこ もうかな。ささやのほうは、部隊 の損失が多くて、全補給終了時に 500くらいしか軍事費がないとい う状態で、部隊はかなり弱体化し ている。だけど、うちのほうは補給 線が長いし、不利な地形で戦わな ければならなくなる。だから、こ こは万全の態勢を整えてから上陸 作戦をすることにしよう。

その準備として、まず最初に輸送 艦をつくる。これは、もし上陸作 戦に失敗して地上部隊が壊滅して もささやに攻め込まれないために



○降下部隊をおろす。敵の戦力の分散が 目的なのだ

橋のところに置く。ささやが輸送 艦をみて悲鳴をあげているけど気 にしない。輸送艦を倒せる可能性 のあるのはファンタンAと、駆逐 艦、輸送艦だけど、どれもささや の経済力では作れないでしょ。 さらに、制限の48部隊までヒップ

と人民兵を大量生産して、ささやの島のまわりにもっていき、同時に人民兵をおろす。それと同じターンには全てのファンタンAに補給をした。

これで準備は完了だぜ。 ささやも あと10ターンそこそこの命かな。 あ一楽しみだな。 ふふふん。



●輸送艦をつくった。なんとも頼もしい 姿じゃありませんか

なぜだ!なぜ弱いんだぁ!?

くそっ! なぜこん なに一方的に負ける んだよ!! くーっ、わからん。おさ だの奴のファンタン A は、オレの 対空砲のいないところばっかねらってきやがる。 それに、このいつ のまにか対空砲が消え去っているってのはなぜなんだ!!

なるほど、よくよくみるとおさだの自走砲はオレの対空砲ばっかねらっていやがる。汚いやつだ。それに、オレの自走砲が誤射するたびにと、横で小声で「わーい」とかいうのも気にいらねえ。

えーい、なにか方法があるはずだっ! 逆転の方法があるはずなんだ! しかし、おさだのファンタ

ンAは、異常に強い。そうとうレベルが上がっているらしくて、80 式対空砲では、逆に返りうちにあってしまう。それもそのはず、いつのまにか、レベルがCやらBやらになってやがる。やってられないぜ!



●熟練の部隊は強い。だてに何十ターン も生き残っているわけではないのだ

もういいでちゅ、降伏するでちゅ

るるるるー。もうだめでちゅう。 輸送艦まででてちまったら勝てないでちゅう。これ以上やつても時間のムダでちゅう。降伏ちまちゅう。というわけだ。〈そッ。おぼえてろよ。 (ささや)

無無体をは Blue さくは むじょうけんこうふくします Aポヤンをおしてください CBボヤンざキャンセル3

G●42ターン、 BLUEの降伏

GO42ターン、 BLUEの降伏 により戦いは終 わった。長い戦 いだった ふふふ、ショックのあまりささやが「ファンダムしゃべり」になっている。たのしいなあ。今回は派手に勝てましたねえ。中国のユニットも覚えられて実にいい対戦でした。 (おさだ)



イスラエル軍でキャンペーンにチャレンジ //

やっぱりキャンペーンゲーム を中国でやる勇気はないので、 今回はイスラエルでキャンペー ンに挑戦する。

イスラエルの特徴は、陸では メルカバとエリート兵、空では イスラエル特製クフィルという 独特の兵器たちだ。だけど、空 軍には、スカイホーク、F、フ ァルコン、イーグルといった強 力兵器がたくさんで、いまいち クフィルの出番がないのが残念 だ。それから、艦船ユニットが 輸送艦のみというのはおおいに 不安だ。

シナリオ 1「ストーム作戦」で は、GRFFNをいかに素早く 倒すかが問題だ。まず、気にな るのが港にいる輸送艦だが、こ

Price 9100 Price 240

○イスラエル軍。やはりメルカバがいい味 を出している。シルカはいらないなあ

れは、3ターンまで川よりGR EEN側に攻めこまなければ東 の離れ小島に行ってしまう。

そうしてからメルカバでエリ ート兵をGREEN首都付近に 急行させ、スカイホークなどの 航空部隊で首都の敵を掃討し、 そこにエリート兵を滑りこませ て占領する。これでフターンで GREENを占領した。

10ターンごろから、REDが 北の半島の都市が集中している 地点に盛んに上陸部隊を運んで きた。このあたりは1ターンか らいくらか部隊を送りこんでお かないとまんまとREDに制圧 されてしまう。今回はあまり部 隊を送っていなかったし、まさ か輸送艦までくるとは思わなか



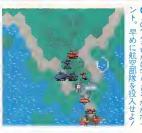
●GREENを占領。ゲリラ兵をうまく使えば 5 ターンで占領可能なはず

ったので、かなり苦戦した。

あわててスカイホークとクフ ィルを援軍にむかわせ、なんと か撃退したのだが、クフィルは スカイホークの2倍の値段なの にスカイホークより役にたたな いのにはまいった。とくに燃料 が45しかないのは困りものだ。

REDは軍事費の大半を輸送 機に費やしていたこともあり、 ほとんど地上部隊がなく、あっ さり首都付近まで侵攻できた。

そして26ターンでRED首都



を占領。対人戦に慣れたせいか もしれないが、あまりに抵抗が ないので気がぬけてしまった。

シナリオ2と3を攻略もこの 調子だ/



●シナリオクリアのデモ。この戦車は。現代大戦略からのおなじみのAMX-IORC

T人I CIME

前回でお知らせした「マップ コンテスト」につづき「ユニット コンテスト」、「総合シナリオコ ンテスト」を行うことになった。

ユニットコンテストは、対象 はユニットデータのみで、弾な どのスプライトパターンは含ま れない。また「チャレンジャーの 燃料を増やしてみました」なん てのはダメで、完全オリジナル であること。

今月号の付録のユニットエデ ィタで作成したデータをエディ タのディスクコピー機能でコピ 一したディスクに、解説をつけ て送ってほしい。

総合シナリオコンテストは、 マップ、ユニット、ストーリー を組み合わせたもののコンテス ト。ユニットデータの入ったデ ィスクと、マップデータの入っ たユーザーディスク、ストーリ - を書いた原稿用紙の3つをセ ットにして送ってほしい。

そして、先月号で予告した特 製HEXシートを30ページにつ けた。拡大コピーして、下の記 入方法にしたがって描いて応募 してくれ。

ユニット、シナリオとも、作

品と、解説、それから80ページ の応募用紙に、キミの住所、氏 名、電話番号を書いたものを同 封して、下のあて先まで。

〒105東京都港区新橋 4-10-フ TIM MSX・FAN編 集部「ユニット(または総合シナ リオ)コンテスト」係

締切りは9月30日当日消印有効。 たくさんの応募お待ちしてます。







部種類のエンディングを見た人はいないのか!



大人気御礼/ 夏休み真っ盛りのこの時期に、家にと じこもってショショと子首でに励んでいる人たちのた めに、今月号もはひきっていきましょう!

場×7 対応機種 M5X 2/2+ VRAM 128K セーブ機能 PAC/ディスク 価 格 14.800円 要、漢字ROM マウス対応 ターボRの高速モードに対応

マイクロギャビンのスタッフに聞く「プリン」の裏側

早いもので発売してからもう 3か月がすぎるんだよね。そこ で「プリメ」スタッフに失敗話や 苦労話をちょこっと聞いてみた ぞ。それと、いまだ33種類のエ ンディングを見たという報告は きていない。みんながひっかか っているオリジナルエンディン グについては、おなじみになっ たマイクロキャビンの炎の営業 マン・伊藤さんから聞き出すこ とに成功したぞ。

それではまず、先月号のFA

N CL I Pにも登場したグラ フィック担当の川口さんの話。

「とにかく寝ても覚めても娘 の絵ば~っかりで、娘以外の人 間を描いたのはエンディングぐ らいだったとか、そのエンディ ングの絵もディスクに入りきら なくて、泣く泣く小さく削った とか、赤井さんと横山さんに会 えてよかったとか、2人のサイ ン(赤井さんには知る人ぞ知る 『DA I CON IV I の女の子を 描いてもらった)をもらえたと

かそのぐらいですねえ」

『DA I CON IV』を知って る人は少ないよね。

次は、今後に期待のもてる発 言をしてくれたメインプログラ マのほうの伊藤さんの話だ。 「メモリもディスクの容量がギ リギリだったので、相反する要

素であるスピードの維持に苦心 したなぁ。ガゼル・幻影・プリ メとかかわってきてとくに感じ たのは、ターボR専用でならパ ソコンゲームは一部を除いてほ とんど移植可能っちゅうことだ ったんですばい。ただ労力はす ご~っくかかるけどねん」

この言葉は何を意味するので しょうかねえ。

お次はそそっかしい音楽担当 の瓜田さんの失敗話だ。

「なんといってもマスターアッ プ直前の音楽データクラッシュ ですね。あせりました。バック アップはこまめにしておかなけ れば、と痛感しちゃいました。 よくやるんですよセーブしよう としてロードしたり、ディスク を取り出そうとしてリセットボ タンを押してしまったりと……。 みなさんも大事なデータはこま めにセーブを……」

そうか、これが原因で発売日 が少し延びたのか(!?)。

ではプロデューサーの三曽田 さんに、あっ、あれ? 「今、キャンペーン版大戦略IIの いろいろで忙しい……」

というわけで、相手にしてく れませんでした。

最後に詐欺師の話とエンディ ングについてを伊藤さんから。 「何も知らされないでテストプ レイしたら、いきなりなっちゃ って、しばらく社内で『サイテ ~』と呼ばれてましたよ」

「オリジナルのやつは評価と1 番高いパラメータだけじゃなく、 上位、下位それぞれ複数のパラ メータが関係してるんです。た とえば孤児院の先生なら評価は かなりあってトップがムムで2 位が??、1番低いのが××× だとだめです。あと、ある称号 を得てないとダメです。プレイ ヤーの嫁は上位3つが大事です。 あとひとつはご自分で/」

さあ、このヒントをもとにし て、今すぐ試してみよう。

祝!漢字ROM不要版新発売!

漢字ROMを持っていないキミたちに朗報だ/ 『プリンセスメーカー』の漢字ROM不要版が新発売/ 「わざわざ漢字ROM買っちゃったよ~/」というキミた ちには、ちょっと残念(ゴメンナサイ)な話だけど、一足 先にプレイできたことを感謝しようではないか……。 ただし、漢字ROM不要版はマイクロキャビンからの直 接販売のみなので、詳しい購入方法をお知らせすること にしよう。現金書留にて商品代金14,800円(消費税、送料 サービス)を、次のあて先までよろしく。 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 ㈱マイクロキャ

ちがえて漢字ROMがないのに市販版を買ってしまった人は有料で交換してくれるそ

ビン「プリンセスメーカー漢字ROM不要版」係

うなので、詳しくはマイクロキャビンに問い合わせてね。

©GAINAX

第2回 Dr. ささやの プリンセス養成講座

無事に第2回目を迎えること ができたのも、みなさんのあた たかいご支援のおかげです。

さて今回は、プリンセスになるためには欠かせない「評価」について講義したいと思います。ゲーム中いろいろな場面で評価を得ることができますが、どこでどういうふうに得られるかをくわしく教えましょう。これを

参考にして効率よく評価を獲得してください。てっとり早く評価を得たいときには武者修行がいいでしょう。もちろん武闘会やミスコンで優勝することも重要です。あとバカにならないのがアルバイトによる評価です。チリも積もれば山となるのです。しかし、あまりにも多くの評価を得てしまうと……。

王様に会いに行く。決め手は気品

王様に会いに行くといっても、そうかんたんに会えるわけではありません。そのまえにら人もの人間から許可を得なければ会わせてもらえませんし、たとえ会えても「いつでも来なさい」と認められなくては目的を達成したことにはなりませんよ。そのためには気品がなければ話にな

りません。メッセージを読んでいればすぐに気がつくはずです。 王様に認められるには、かなりの気品が必要ですが、気品はミスコンにも必要なので高くしておいて損はないですね。



1人通過するごとに……評価+B (最初のみ)

武闘会。強くなければただのムダ

参加することに意義がある、というのはここでは通用しません。この武闘会は参加して初戦で負けてしまえば何も得るものがないのです。評価を得るためには優勝か準優勝をするしかおりのません。最初の武闘会で困難りなり優勝するのはかなり度きなから人生は1度もかがです。本来なら人生は1度もかがです。本来ならんできませんがでください。先月とし、ありの前にセーブをし、ありのお金で装備を整えて優勝する

までやり直すのです。何度か試してダメならば、それは娘に素質がないということで来年に期待しましょう。あとミスコンで得られる評価のほうも記載しておきます。うまくすればこちらのほうが評価を得られます。

武闘会 優勝……評価+80 準優勝……評価+50 ミスコン 各賞……得票数÷10 が評価として加算 ミス王国…総得票数÷ 10が評価として加算



称号を得て娘に八クをつける

教育によって称号が得られるとともに評価も得られるのです。 称号 1 つに対して一律の評価ですが、計6つもありますから、すべてを獲得すればかなり上昇しますね。しかし、教育にはかなりの費用がかかりますので高い能力を身につけてから一気にやるといいでしょう。



1ランクアップごとに…評価+10 (武芸・学問共通)

アルバイトもバカになりませんよ

ひとつのアルバイトをすべて 成功すると評価が得られます。 月に最高3しか得ることができ ませんが、長い目で見るとこれ が結構バカにできません。ちな みにあやしい酒場とあやしい宿 屋のアルバイトでは、成功する ほど評価は下がるだけです。

すべて大成功すること…評価+1

やっぱりネックは武者修行ですね

武者修行はお得なことがたくさんあります。そのなかで何よりもすばらしいのは、ただ武者修行に出てそこで1日経過するだけで評価が得られてしまうことです。より多くの評価を得たければ「蛮地」で過ごすといいでしょう。ただし、強いモンスターばかりが出てくるのでやられることがあるかもしれませんから、十分に強くなってからにし

近郊で1日通過すると…評価+1 辺境で1日通過すると…評価+2

蛮地で1日通過すると…評価+3

たほうが無難ですよ。負けて家 で過ごすことになると評価はも らえませんからね。

みなさんが不満に思う戦闘シーン。確かに娘やモンスターが逃げてしまうのは納得いきませんよね。娘が強くなると、逃げられる確率が上がるのでレベルアップに苦労しますよね。これはどうしようもないことです。

手に入るアイテム 薬草 ティーカップ ぬいぐるみ ドレス 本 以上計5個

そして、娘の未来は……

「プリメ」担当者としてこのグ ラフィックを公表しようかどう かを迷いましたが、あえて載せ ることにします。 たとえ本誌で

見たからといって自分のディスプレイで見るまでは決してあきらめないでください。では、みなさんの健闘を祈ります。



次回予告 エンディングとパラメータの関係について、 その他(来月はなかったりして)

みんなと娘の

子育て自慢の広場~みんなからめ熱いレポートをよんでくんなまし!

日本全国1000万人の「プリメ」 ファンのみなさま(これを本気 にしてはいけない)お待たせい たしやんした。いよいよ始まり ますは子育て自慢。とてつもな いヤツがいるかと思えば、奇特 なヤツもいる。みんなからのレ ポートをもとにして、わぁたく し「ささや」が独断と偏見で選ば せてもらいました。

■京都府

高山浩司くんの作品

「やっと終わった!」という感じがします。とにかく時間がかかりましたからねえ。ここまでパラメータを上げるには、やはり武者修行→アルバイト→武者修行という順番でやってきたからでしょう。こうすればアイテムが2回取れてアルバイトをしてもアイテムの疲労回復だけで十分ですから、体む必要が一切なくなりますからテイテム、あるいは1個だけを残して取れるようになるまではやめたほうがいいです。10日というのは極め

てギリギリの時間です。

P.S. レイノルズという名字は何も考えずにつけたので大洋のレイノルズとは一切関係ありません。
▶ナニ〜! ものすごい強さを持つ娘が登場した。これはオレ様のプライドにかけて、こやつよりも強い娘を育ててみせるぜ! と、始めたもののレベル28はすごい。超キッツイわ。バイトは木こりをメインに宿屋、人足、たまに狩人をやり、知力・気品・色気はゼロのままで放っておく。12才になったら武者修行へ出発。以後、毎月上旬と下旬は武者修行へ行く。こうして下の娘が誕生した!(さ)



●苦節 2日。このために時間を費やした。 こちらのお金は 1万を越えていない

彼のパラメータ



○実はお金が1万を越えているんだって。 それでアイテムを買って使えば……

山中善清くんの娘

ある日、友人が僕にいった。 「すべてのパラメータがゼロの娘 を育ててみてよ」

な、なに〜! そんなことをした ら……。まあ、ふざけたエンディ ングでも1種のエンディングだし、 やってみるか。

最初の3か月はず~っと木こりのバイト。当然病気になる。病気になると1日にすべてのパラメータが1ずつ下がるのでないが適当なバイトをさせる。ゲーム開始から5か月、モラルと疲労以外はすべてゼロになった。次に娘を休ませ、モラル

と疲労もゼロにして、すべてゼロになった。当然のことだが非行化した。このまま休ませつづけること約7年半。結果はもう予想がついたことでしょう。でもエンディングの娘のふくれた顔がなんとも可愛らしかった。

▶こんな娘を嫁にしたってねえ。 さっさと戻ってきなさい。(さ)



埼玉県 河上博仁くんの娘

友人たちがプリンセスを目指しているので平凡なのを……、と考えましたが、それもつまらなくなりあやしいバイトで色気を世界一にしてやろうと考えたのでした。 ▶ゼロがつづくパラメータのなかに↓つだけ輝くところが……。あ~あ、やってくれるよ。(さ)



●狙いが見事に的中。しっかし、つくづく すっげ〜エンディングだな、売春婦は

^{千葉県} 富澤暁くんの作品

1回目はなんと、高級娼婦……。これを反省材料として2回目にチャレンジした。いくら気品を上げても評価が低いとダメなようなので、この評価を下げないように気にしながらプレイしました。

始めのうちは宿屋と教会で体力 とモラルをかせぎ、疲労が20以上 になったらすぐに休ませる。お金 があるときにはバカンスへ行く。 人足・狩人ができるようになった らこれをやらせ、収穫祭は武闘会 に出場した。当然、武器や防具を 整えてから挑んだ。

そのあとはバイトのやりすぎで バカにならないように学問をやる。 そして武者修行を中心にして武 芸・礼法もやらせ、体力と根性が ついたので疲労は100近くになったら回復させる。こうしてスクスクと育った娘は見事にプリンセスになりました。

▶これはいろんなことをやって見 事にプリンセスになった代表的な 例です。なぜ代表的かって? そ れはバランス良く育て上げたとい うことで。別にバランスよくなく ったってなれるけどね。 (さ)



のバランスよく育っているね。欲をいうと 色気がもう少しほしいね

静岡県 杉山佳充くんの娘

ゲームのコマンドやパラメータの状況をほとんどつかんでいない、最初の、初めての娘です。そんな娘が幸せなエンディングにたどりついたので、よかったです。

▶コレになった人は数多くいるが、 それを自慢する人は少ない。最初 だからというのがよかった。(さ)



○カミーユ? どっかで聞いたことあるな。 女の子につけちゃダメだよ

編集部員 KATANAの娘

とにかく知力を上げた。ただひ たすら。そんだけ。最後の1年で 体力と根性を上げたけど、いまさ ら意味ないよなぁ。

▶すぐ病気や不良になるというので体力と根性をあげたら、といったが遅かった。データが17才のときしか残ってないんだもん。(さ)



○名前がウニだって。こりゃあひで~。娘がかわいそうだよ、こんな名前じゃ

イラストの広場~力作が送られてきてぼくたんマンモスウれP

うれしいぞ、今月はこ~んな にたくさんの作品を掲載できる なんて。やっぱりいいものはこ のぐらいの大きさで載せなきゃ



のかわいい、カワイイ、可愛い♡ どうして もっと早くに送ってくれなかったの? 次回 作に大期待!(愛知県・かたねゆうさん)

だめっすよ。どっかで信長や三 国志ばかり描いているやつらよ、 少し浮気してこいや。こっちの 水は甘いぞぉ~/



のうめ~世/ まいったよ。イヤリングの書 き込みがしゅごい。次回作はいつ送ってきて くれるのだ?(東京都・とりボールさん)



横山智作50ma おきなんかは 「ならり、なんかで Bit 12 Peris 3 TRE ETFR LTG 12. 「神神大」をからからすり、自知の計画/ 希性があいまして、またかの。 有してい、これは就、強いとしまえ、これかの なるなかのからを然性ではいしてもない かなしよれい。のは特を見てないし、 この後のままになっているできないし、 本の後、これははは、はい期によ はない、したとなるかないはなどうか

スメーカー」。

NECアベニュ

ーより発売中

体 CD

番 NACL-1066

格 2800円(税込)



トだ。「Thank you papa♡」だって

●参加賞、

子育で自慢投稿者

全員にデモディスクを/



●NECアベニュー特製

のブリメテレカ。パン

ツの中に忍ばせよう





ねえる でも現実はモンスター







ささやくんの控え室でちゅ

子育て自慢に応募してくる人の ほとんどが××様になっている のばかりであんまり変化ないん だもんな。これじゃあどれを紹 介しても同じだから、それ以外 に何か光るものがほしい。」枚 のディスクに複数のデータを入 れて送ってきた人は得策だった ね。それと、オリジナルエンデ ィングになった人はすぐに報告 してくれ。あとイラストはいい

すむこっ うちではリベイナスターラ ばかりが ミス・コンで賞を取ってしまう。1回位ミス王

国になったハラリーノが見たいなー。こ。

我りて2のEDを迎える間にるってくれる?

自分の破らいいのか? かるわん(生)

のがたくさんきてくれてうれし かったが、これで打ち止めなの だ! さて、来月はどうなる? コンテストの結果は来月に発表 する。お楽しみに。何か「プリメ』 に関する質問・疑問などがあっ たら下のあて先まで。イラスト や子育て自慢も同じ。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部 「プリメのコーナー」係まで

ststation in the contraction of the

★付録ディスクには右のCGが入っているのだ。 ●のぞき穴→『プリメ」のウル技ほか。(P16) ●通り抜け→『フォクシー』のQ&Aほか。(P17) ●歴史の散歩道→実力診断テスト発表。(P18) ●読者対抗マルチプレイ→8耐マルチ!(P20) ●マップコレクション→武者修行といえば。(P22) 三重県・栗藤高信





h

いきなりエンディング に行けてしまうのだ!

(F1)(F2)(F3)を押しな がらディスク七を起動するだけ で、エンディングへ。



エンディングのあとに 「おまけ!」がはじまる

エンディングが終わったら5 分待つ。すると「おまけ!」コー ナーが立ち上がって、インター レース画像を3枚おがめる。

(福島県/斉藤修・7歳)



ディスク壱にはらんま のぬりえが入っていた

ディスク壱にはぬりえについ てのドキュメント+ぬりえ(ヌ リエ. SR7)が入っている。

(福島県/斉藤修・ ?歳)



OSCREEN, この通り、 グラフサウル

ディスク壱にプログラ マの話も入っていた

ディスク壱に「a.doc」を発 見した。これを読むと、プログ ラマの苦労がわかる?

(福島県/斉藤修・ ?歳)



ディスク弐~六で起動 するとキャラが出現!

ディスク弐~六で起動すると 「ディスク壱から立ち上げてく ださい」と表示されるのでした。 (奈良県/戸倉由記・16歳)





○左上からあかね、右京、コロン、シャン プー。美少女達と元美少女

デイスク七にMIDIの データがあるのだぞ

ディスク七にもウレシイおま けが入っていた。CM-32Lを持 っているならすぐに聴いてみて くれ/ MIDIデータを載せる いきさつをつづったドキュメン トも入っている。かなりの曲数 なので聞きごたえある日。

(福島県/斉藤修・?歳)

ナゼ

プリンセスメーカー

なんと、根性とモラル を好きなだけ上げる技

まず収穫祭の前日までゲーム を進める。そして「娘との会話」 を選んで「お説教する」か「きび しく話す」を選ぶ。次に今使って いるディスクを別のものと交換 して「schedule」を選ぶとそ

のまま収穫祭にはならず、もう 1度「娘との会話」が選べるよう になる。これをくり返せばいい わけだ。ゲームを進ませるには 正しいディスクをセットして 「システム」を選んだあとに 「schedule」を選ぶと、収穫 祭に進むことができる。

(千葉県/山本聡・20歳)



○本来なら収穫祭に行くはずだけどディスク が違うと元に戻ってしまうのだ

さっさとオープニング を終わらせる便利技だ

かわいい娘に名前を入力し終 わるとかならずオープニングを 見なくちゃいけないですよね。

そこでこのオープニングをはや く進めたいと思う人は(STO P)を押しっぱなしにしましょ う。これであっという間にオー プニングは終わります。

(山口県/海原雄山・16歳)



黒い月が太陽を覆い隠すとき、 邪悪なる魔王がよみがえる・・・・・

○「娘との会話」で根性かモラルを上げてお く。疲労があるときは休ませてから

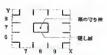
けでき

ドラゴンナイト『

塔の2階のドアが開きま せん。どうしたら開くの でしょうか? 仲間が必要だと 思うんですけど……。

鳥取県・チャック松本

ドラゴンナイトロ



フォクシー

3面でつまってます。10 回やってみたけど、すべ て負けました。どうすれば3面 をクリアすることができるでし

埼玉県・酒井康裕

フォクシーの3面は全は面中で1番難しいと 思い村でもカクシー21まもっと難しいです。 フィクシー3面の攻略ボイント のと思う

1 占領ではなく全成させる。(占領は世紀の出来なり) 2 敵呼に立め入らない、又放を自軍が呼地に 入れないようにする、松が一に部队を配置する 32つある内の下の輪に主作的版を置き上い輪に 少数の守りの部隊(致由北京)を置く

4上,膝、部隊は攻撃してはいけない、攻撃を おと 日軍もダメーシをうけてしまうから 5主力部成日最前線に製車を置き 初後を横に

KENE置く。こうすると成立しと10年3分数で歌とる ・敵、最前線に非京が決たら攻撃しないで、対岸にいる政部隊をドロンで攻撃し、改をへらしておく。

7放いKENに対しては、先割攻撃でタンジを あたてると良い、ダ KENは早れに倒すように しなう、(Miniciplat)での連いは年末に利き出った。 しなう、(Miniciplat)での連いは年末以下出った。 以上の事を守れば、攻略できるはまずでもただん ENTERMOS ATIADE CTRLESELECTE ttuながら立ちあければ面でLのたできます SELECTEを対けるまでは、エー元:7を.....

しの持っているサーク!!では地下

(静岡県/袴田守・?歳)

い方がわかりません。どんなフ オーメーションを組んで、やっ つければいいのでしょう? A 青森県・松本某 0.5-(夏服 みつけた! 4-10-7 徳間書店インターメディア MSX·FAN編集部 読者アンケート係行

FOXY, OBEODIAN (· BENT)

通り抜けのシステム……①Q係に送られて きた質問が掲載される。②答えられる人は A係まで黒ボールペンなどでハガキに答え を書いて送る。③答えの採用者には掲載号

発売日の2~3か月後に賞金が支払われる。

ょうか。もう1つ、KENの使

表示し、上本版 MT-I XEN 20 位y WHX 8.24に全て方を またいように配置。その主見つと限りの単独したを介まった。 3 チン ユールを列でする可以近代 MT-I XEX 近着手下。 3 チン ユエロ 歌 MT-1と TS はれてが M 1828 2 前輩 1 な 下がた 姓れて 近れな M 1841 2 グラ 1 世 2 手 全 立 カッツ・ エリ エット する ガエイロ、主に 笑 かのじっも)。

、商品 事長、東京の日では、 、商品 事長、東京の場(ないらかと、それとき、は) 放発さるこれ 本分 前を本とないは原立方を上さまげてかたいというである。 17上上班: (董麗) 4A

教えてください

Q 『ハイドライド』が解けませ ん。2匹の妖精と黄色と水色の宝 石は見つかりましたが、3匹目の 妖精と3つ目の宝石がどうにも、 見つからないのです。不死の薬も 見つからないし、ドラゴンは殺せ ないし……。また、動く岩は何か 意味があるのでしょうか。なんか たくさん質問してますが、みなさ ん教えてください。

(北海道/末久智一・?歳) Q 『サークII』の結晶の谷でつ まっています。ワープドアからで られませんです。本屋で見つけた 攻略本によると、地下2階の宝箱 に魔導書下巻が入っていて、それ を見つけるとワープドアが抜けら れると書いてありましたが、わた

2階の宝箱ははじめからからっぽ でした。おかげで、ここ数か月サ ークIIをやっていません。このま まではいつまでも抜けられないの でとても困っています。もしかし て、わたしのサークIIはバグ持ち なのでしょうか? どうか、ぜひ とも教えてください。

つぎは『三国志』。SLG実力診断テスト発表!

歴史の散歩道 SLG実力診断テスト

学生にとってテストは切っても切れないもの。みんな、結果はどうだったかな。え、それはいわない約束?

さあ、みんなテストを返そう

7月号付録ディスクと連動した読者参加企画「SLG実力診断テスト・三国志 II 編」。弱小君主釜旋でどれだけはやく中国全土を統一できるかを競うものだったが、やや応募は低調。

しかし、それでも上位者はこ ちらの予想を上回る好記録をマ ークしてきていた。

それでは、栄えある優勝者は、 千葉県・見学英寅クン。記録] 年7か月は驚異的。 2位との差 が6か月もあるのを考えると、 いかにすごいかがわかる。

見学クンは読者参加イベント の常連で、前回武将風雲録編で は5位、そして前々回「薩摩の国の島津くん」では見事準優勝を飾っている。3度目の挑戦にして、ついに優勝の栄冠を勝ち取ったというところだろう。

見学クンによると、「時間が少なかったが、なんとか統一にこぎつけることができた。今回は優勝予想がなかったのでつらかった」とのこと。

準優勝は長野県・佐藤健治クン。記録は2年1か月。なかなか立派な成績だ。

3位以下はランキング表を参 照。当コーナーひさびさの三国 志Ⅱのイベントということで、 新しい名前が多かった。

なお、例によって、書類不備・ディスクエラーなど投稿チェックにひっかかったものは残念ながら失格とした。応募するときは入念に注意してほしい。

また、今回は筆記部門の優秀 者はなし。残念ながら手を抜い たものが多く、どうも創意工夫 がほとんど見られなかったぞ。 みんなのレポートを楽しみして いる担当ファジー鈴木はちょっ とがっかり。時間が足りなかっ たのかもしれないが、もう少し 力を入れてほしかった。

ちなみに、締め切りに間に合

わなくて応募できなかった人 (今回は結構多かったらしい)も 今からでも送ってくれればちゃんと見るぞ(優秀なものは紹介 も)。努力はムダにさせない/

話は変わるが、つぎの読者参加イベントはどうしようかな。 最新作「元朝秘史」でなんかやりたいとも思うし、そのまえに別なゲームを題材にするかもしれない(しかも、みんながアッと驚くような意外なもので)。

なにかイベントについてアイ デアおよび希望のある人は遠慮 せずにどんどん意見を送ってく れ。今ならまだ間に合うぞ//

実技ランキング

1年フか月 1 見学 英寅 千葉県 佐藤 健治 長野県 2年1か月 3 山岡 祐介 愛媛県 2年3か月 駒田 良太 大阪府 2年6か月 4 5 智宏 大阪府 2年9か月 菊川 6 吉井 埼玉県 3年6か月 和 7 西川 泰正 広島県 3年11か月 4年5か月 8 八重樫智也 岩手県 9 坂本 青森県 4年6か月 In 達也 岩手県 5年1か月 小田

実技偏差値表 25 30 40 50 60 70 75 三国志I 10年 9年 7年6か月 6年 4年 2年6か月 1年6か月

どうやら、三国志II編は難しかったとみえて統一年数のちらばりも武将風雲録編に比べて大きかった。表と照らしあわせて偏差値を計算してみよう。60をこえたら、まわりの友達に自慢してもいいだろう。そして70以上なら、キミも一流プレイヤーの仲間入りだ。

果たして、キミの実力では志望 校に入れるか?(おいおい) 75~ SLG博士

70~ SLG大学院生

60~ SLG大学生 50~ 高校生

40~ 中学生

30~ 小学生

25~ 幼稚園児

今月のおはがき、拡大版

オレにもいわせろ

■反乱や寝返りについて

ゲーム中では反乱や寝返りは、 計略という外的要因をのぞけば、 ほとんど武将個人の性格で決定されてしまうが、それでよいのだろ うか?

例えば公孫淵ならば、兵力50で 反乱するようなことはなかっただろう。野望の高い武将は大権を持たせれば反乱を起こす危険がでる し、野望の低い武将でも、程昱のような謀臣を部下に持つと反乱するかもしれない。 また、寝返りにしても、大国から滅亡寸前の小国に寝返る奴はいるはずもない。逆に、日和見的に寝返る奴もいれば、志はあるが待遇が悪い、同国の他の武将と相性が悪い場合に起きるものだ。

武将個人の性格だけでなく、それを取り囲む状況でイベントが起きるのなら、ゲームの世界や戦略にもっと深みがでると思うのだが。 (奈良県・孫武クン)

☆これはプレイしていて確かに思 うなあ。寝返りとは、最も効果的 なタイミングで行ってこそ意義が あるものだからね。

今回は日頃からやろうやろうと思っていた文章部門の拡大版(なかなかスペースがとれなくて)。みんなの意見をど~んと紹介/

■スタート年について

信長の野望のスタート年を 1551年にしてほしい!

1551年3月、信長の父・信秀が 病死している。本当の意味で、信長 の野望はここからはじまると思う。

そうすれば、平手政秀や坂井大 膳・小笠原長時・村上義清・江良 房栄などの有名武将も登場できる。

オープニングデモはなんといっ ても、信長が香をつかんで位牌に 投げつける場面で決まりだと思う。

(愛知県・左三ツ巴クン) ☆なんとオープニングデモまで考 えてあるとは芸が細かい。

ワタシのお気に入り

■片倉景綱(戦国時代)

幾多の戦場で軍師として政宗に 勝利をもたらした智略は、秀吉を 感心させ、家康を恐れさせたとい う。武勇の面でも、生まれつきの 天性で暴れまわる「炎」の伊達成 実に対し、頭脳的戦術で「水」のよ うにいつも冷静だった。

あらゆる面で独眼竜を支え、育 てた景綱は、控え目な性格からあ まり華やかさはないものの、やは りすごい武将だったと思う。

(宮城県・雲野武蔵クン)

(きっ

は • ത 憂

技

それでは見学クンの戦略のポ イントを見てみよう。

まず、序盤のポイントは劉璋 軍の属国に対して次々と大守抜 きをしかけ、最初の3か月で3 か国を奪い取ったこと。武将も さることながら、金・兵糧・兵 力を手に入れたことが大きかっ たようだ。こうして陣容を整え、 周りの国を落としていった。

また、一騎討ちの有効利用と いうのもポイント。敵の主力の 集まった大国に対しては、武将 1人だけで攻めこんで、一騎討 ちで敵の有力な武将を倒すのを 繰り返し(時には大守そのもの



○ついに全国統一の図。立派の一言。金旋の 統一写真なんてふつうじゃ見られないぞん

を倒してしまうことも)、弱体化 したところで大兵力をつぎこん で一気に国を落とすというケー スが多かった。

そして、どのイベントでも同 じだが、リセットの繰り返しで 常に最善の結果を追い求めたこ とが勝因だったようだ。







~オレにもいわせろ イベント! ちょっと異議あり!

私はついさっきまで三国志IIを プレイしていたのだが、ふと、兵 糧大増殖の裏技が頭に浮かんだ。 この技が光栄の協力をもってして、 セーブデータから発見できるのだ ろうか? この技を使えば、半年 もあれば強国になれる。そんなの と比べられたら、いくら早く解い ても無駄なこと。というわけで今 回の参加は辞退させていただく。

(長野県・中谷稔クン)

一度も試していないのだが、米 を増やすバグ技や、HEX画面を見 ない状態でコンピュータに委任し て戦争させる技はできるのだろう か。ルールに何も書いてないので おそらくできないのだろうが、も しできたとしたら、こんなイベン トに意味はない。ディスクに入っ ているデータにどんな処理がして あるのか、もっと詳しく書いて知 らせてほしかった。

(岡山県・ちんねんクン) ☆結論からいうと、今回のフォー マットでは、上記の技を使っても チェックにひっかかるようには作 っていない。

というのは、この企画がもちあ がった当初、編集部内では裏技の 不正利用を危ぶむ声があったのだ が、今回のイベントの戦術面より 戦略面を重視する性格上(リセッ トを繰り返せば、戦術面では最善

の結果が得られるため)、結局、裏 技を使うなら使うで仕方がない、 ということで意見がまとまったか らだ。ただし、もちろん奨励する わけにはいかないので、あえて誌 面には書かなかった。

この裏技の件については、読者 のみんなにすくなからず混乱を招 いてしまったようで申しわけない。 今後のイベントではそのへんも考 えあわせて企画したいと思う。

■呂布奉先(三国志)

単純明解な武将、しかし裏切り やすい。配下としては不安が多い が、君主で王璽を持てばこれほど 頼もしいものはない。

丁原・董卓を斬り、劉備をも裏 切った男。しかし、この3人はい ずれも莫大な野心をもった男たち で、やはり野心の高い呂布と性格 があうはずがない。もし主君が人 材運用の天才である曹操ならば使 いこなせたかもしれない。

一匹狼はその時代概念から外れ ている。しかし、それがその人物 の魅力につながる。だからこそ、 親殺しとまでいわれた人物に、張 遼や陳宮が従ったのだと思う。

(長野県・中谷稔クン)

ちょっと教えて

戦国時代の日本で、五指に入る 勇将は誰か教えてください。

(鹿児島県・栗野の友人クン) ☆う~む、難しい質問だなあ。確 実なところでは上杉謙信・島津義 弘・立花道雪といったところかな。 あとは人によって意見が分かれる ところだと思うけど、真田幸村・ 吉川元春・立花宗茂あたりかなあ。

それじゃ、みんなに意見を聞い てみよう。キミが強いと思う5人 の武将をハガキに書いて、「勇将は ダレだ!」係まで送ってくれ。

ちなみに、智略・武勇のいずれ にも秀でた名将といわれる武将べ スト5は誰になると思う?

め

裏技問題で揺れた感のある今回 のイベント。この機会に、SLGを プレイする姿勢について少し考え

担当ファジー鈴木の意見として は、基本的に裏技を使うことは(イ ベントはもちろん、通常のプレイ においても)あってはならないと 思う。裏技を使ってクリアしても むなしいだけだし、SLGプレイヤ ーとしての良心および誇りに傷が つく。やはり自分の智略を傾ける からこそおもしろく、かつ意義の あるものではないだろうか。

それと、戦争に負けたり予想外 の事態が起こったりするとリセッ

トを繰り返す人がいるが、やはり SLGはノンリセットプレイでい きたい。それによって不利な状況 に陥ったとしても、そこから復活 するのがプレイヤーの腕の見せど ころというもの。仮に、どうして もクリア不可能になったとしても、 それはそれでまたよしとする。こ れこそがSLGの本当の楽しみ方 であると担当は思うのだが、どう だろうか?

さてさて、「今月のおはがき」に ついても、みんなの投稿をよりい っそう盛り上げるため、新しいコ ーナーを現在計画中。次号あたり で刷新なるかも?

イラスト大全集 part2

またまたやってしまったイラス ト大特集! 見てもらえばわかる とおり、どれもレベルが高く、ち ょっとした美術館並だ。そこで、 このままで終わらせるのはもった いないので、読者のみんなに人気 投票をしてもらおうと思う。ハガ キにキミの気に入ったイラストお よび作者名を書いて、「この絵がス キ!」係まで応募してくれ。読者の 支持が高かった作者には、今後採

用されやすくなるという特典 (?)があるぞ。

注意をひとつ。一部の郵便局で ハガキの扱いが乱雑なためか、イ ラスト面に消印のインクが写って しまう例が最近目立つようになっ た(特に由紀龍・美紀龍クンのハガ キに多い)。こういう場合はどんな にじょうずでも採用できないので、 イラストを送る際は封書を使うな どして自衛手段をほどこしてくれ。

孫武クンが打倒稲泉軍団を掲げ て、反稲泉勢力結集の檄を飛ばし た(檄文のイラストをもう1度書 いてくれ。上記の理由で採用でき ないので)! まさに龍虎相打つ 大物同士の戦いは今後どうなる?

ちなみに常連諸氏を三国志風の 能力值(武力=画力・知力=文章技 術力・魅力=読者支持数)で表すと どうなるのかな……などとつまん ないことを考えたりして。

ポイントレースランキング 稲泉和 10 2 惟宗竜胆 9 3 孫武 8 4 随神貞紀 5.5 5 東洲斎写楽三世 5 神崎しぐれ 5 りん 5 勘太郎 4 翠河緑扇 4 4 麗亜



の青森県・東州斉写楽三世 クン。いつもながら安定し ている。彩色がとくにいい



●東京都・とりボールクン。 ウマイ/ 雰囲気出てるな あ。蛇もポイント高いぞ



○北海道・斗志治クン。 ブく、かつカッコイイ! かきこみも細かくてマル



○静岡県・随神貞紀クン。 お、腕をあげたな。うまく 色を出していてマル



●東京都・勘太郎クン。真田十勇士とは目のつけどこ シブイノ それぞれのキャラもよく描けている



○埼玉県・慎之助クン。う ~ん、シリアス。淡い色使 いがいい味出してるね



馬もよくかけている。あと 課題は書き文字かな?



○神奈川県・R I E クン。 色っぽいなあ。薫めの色使 いが雰囲気を出してるね



妖しい魅力がよく出ている。 書き文字もすごくいい!



○兵庫県・翠河緑扇クン。ハガキ4枚の力作! のキャラオールキャストといった感じ。



○兵庫県・神崎しぐれクン。 五虎将シリーズついに完結。 今度は智将を描いてみたら



●埼玉県・秋山英司クン お、大迫力! 硬爪路線組 も負けずにガンバレ



○静岡県・紅興人クン。な んとクラスメイトとは。で も対決はイラストだけでね



○北海道・りんクン。この キャラには無条件降伏。絵 そのままのほのぼのマンガ



○広島県・惟宗竜胆クン。 オモシロイノ 貂蝉もこん な気持ちだったんだろうな



●佐賀県・老将軍クン。ハ ハハ、これはいいなあ。こ の手をかかせたらさすが!



があるのがマル。鎧の感じがいいぞ



○大阪府・麗亜クン。点描画第2弾。美術作 品みたいで味わいがあって好きだなあ



○神奈川県・TATUクン。いいねえ、担当 の好きなところ。またこの路線を頼む!



の佐賀県・由紀龍クン。稲泉軍団全員集合 これに反稲泉連合はどう対抗するのか?

読者対抗マルチプレイ8時間耐久マルチプレイ大会

今年の夏は「8耐マルチ 〜大阪夏の陣〜」で決まり。 大阪のみんな、今行くぞ/

第2回大会の戦略ポイントは?

さて、第2回大会もいよいよ明日(8月9日)開催。編集部スタッフも最後の準備に大わらわというところ。もちろん大会参加者は、これを発売日に読んでいるだろうと仮定して、最後のアドバイスを贈ることにする。

まず、前回の連載を見てもわかるとおり、8時間で経過するゲーム上の年月はわずか1年半あまりであるということ。短期決戦なので序盤から積極的に動かないとダメだぞ/

そして、今回の新ルールによ

って重要度を増した山城・摂津 和泉の両国。はやめに支配下に 入れたい。そのためには、この 付近の国で開始するのがベスト だが、この両国の周囲には不思 議とあまり強国がない。多少戦 力が劣っても隣接国を選んで速 攻を仕かけるか、あえて距離を 犠牲にしてでも実力国を選ぶか、 前回にも増して大名選択が勝敗 のカギを握るだろう。

また、毛利・三好の存在も無視できない。うまく自分の勢力に取りこみたいところだが……。



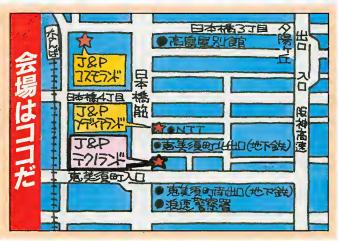
業務連絡~観戦者募集~

これを発売日に読んでいる大阪 近郊のみんな、もし、明日何も用 事がなければ、ぜひ「第2回8時間 耐久マルチプレイSLG大会・大阪 夏の陣」を見にきなさい。やはりマ ルチプレイもライブがいちばん! 歴史的瞬間(?)をじかに感じて くれ。8月9日(日)、日本橋」& Pテクノランド5F(右の地図参 照☆06-634-1211)でキミを待っ ている! 優勝チーム予想クイズ もやっちゃうぞ。

加えて、光栄さん直々のプレゼ ント争奪ゲーム大会や新作発表会 もあるので、さらに盛りあがるこ とは必至だ!

さて話変わって、みんなのなか でマルチプレイをしているサーク ルがあれば、「みんな仲良くマルチ プレイ」係まで情報を教えてほし い。取材をして誌面に紹介するぞ。 プレイメンバー募集にも役立つは ずだ。やはりマルチプレイは大勢 でやったほうが楽しいもんね。

また、マルチプレイをした際の エピソードやマルチプレイに関す るイラストも受けつけるぞ。どん どん応募してこのコーナーを盛り あげてほしい。みんなでマルチプ レイの輪をずんずん広げよう!



みんな仲良くマルチプレイ

さて、今月からはじまったこの コラムでは、いろいろなマルチプ レイのおもしろさをみんなに紹介 していきたいと思う。

まず第1回目の今回は、なんと パソ通を使ってのネットワークマ ルチプレイをおこなっている「N ET 1992 'COUNTDOWN」を 紹介する。

いったいどうやっているのかというと、参加プレイヤーはマスターから送られた情報をもとに、決められた期日までにコマンドを提出し、マスターがそれをコンピュータに入力してゲームを進めていくというシステム。戦争は武将・兵力の配分だけ決めて、コンピュータに委任して行うとのこと。多少コマンドに制限はあるものの、マルチプレイのおもしろさは生き

ているようだ。

マルチプレイをするには、メンバーが 一堂に集まる必要が あるので、それぞれ 都合をつけるのがなかなかなかながなかタイへンなん だけど、パソ通だとこの永遠の課題もク リア。賢い方法とい えるだろう。

でもこれってマス ターの苦労が並大抵 じゃなさそうだな?

なお現在では、三国志をテーマ にしたオリジナルゲームでマルチ プレイを行っているそうだ。参加 希望および問い合わせは、右のと おり。興味ある人は、ぜひアクセ スしてみよう!



◆武将風雲録でのネットワークマルチプレイ。ターン ごとにマスターがこのような状況マップを送り……

●プレイヤーはそれをもとに戦略を練る。マスター大名(足利)の干渉によるインベントもある

NET 1992' COUNTDOWNへのアクセス情報

- ●アクセス番号/045-773-0029
- ●運営時間/23:00~翌朝5:00
- ●住所/〒236 神奈川県横浜市金沢区並木1-1-5-305 野口和則

マップコレクションス プリンセスメーカー

さあさあ、お待ちかねの『プ リメ』武者修行のマップを 大公開だ/

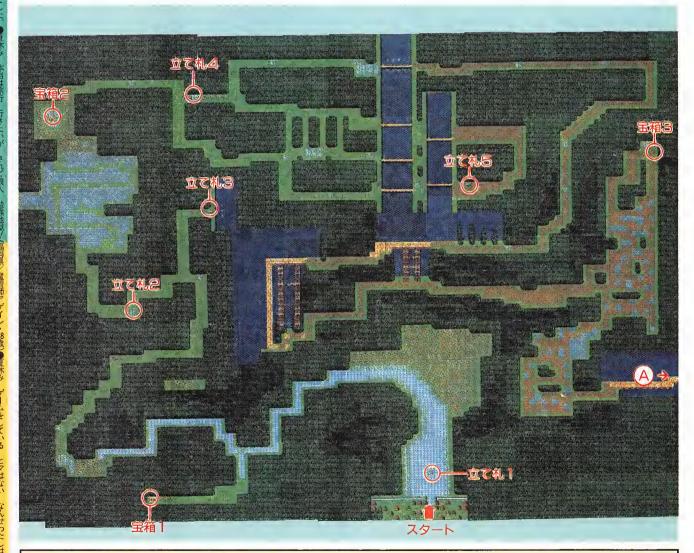
「いまさら遅いよ」、「もうすこ しはやく載せてほしかった」と いう声が聞こえてきそうだが、 あんまりはやく掲載しちゃうと おもしろみが薄れちゃうでしょ (ただ単にサボッてただけのよ うな気がする)。そんなに複雑な ところもないし、これといった

トラップも仕かけられていない し、ほとんどの人はラクにクリ アはできてるはずだ。しかし、 世の中にはこういうマップがな いとRPG系はダメっていう人 がいるでしょう? そういう人 たちのためにこのマップを作っ たのだ。ぜひとも参考にしてお

くれ。忙しい合間をぬって作成 したものだから、1度神棚にま つって、よ~く拝んでから使う ように(きっといいことがある ぞ。※うそつけ/)。

さてさて、このマップはスタ 一トから先に進むにつれて近郊 ⇒辺境⇒蛮地と地名が変わる。

それにともなって遭遇するモン スターが強くなっていく。娘が どの地域にいるかは画面右下の ところに表示されているので確 認できる。各地域の入口(?)付 近にある立て札にメッセージが 書いてあるのでその地域に入っ たことに気がつくはずだ。



マップの見方

立て札1 魔物に注意 立て札2

立て札3

若物よ命を粗末にするな

増水につき渡河不能 北の橋を利用せよ

立て札4 この道進行不可 立て札5

これより蛮族の地 危険引き返せ

立て札6 この先王城 この先王城 立て札フ

王城にようこそ/ 城壁が守るあなたの安全

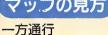
宝箱1 薬草

宝箱2 ぬいぐるみ

宝箱3 本

宝箱4 ティーカップ

宝箱5 ドレス







のほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント(⑤はのぞく)。あで先は、〒脳、東京都港区新橋4−旧−7はこちらに。⑥オレにもいわせろ!→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしていた。『通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「① を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定→そ ムの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報



モンスター図

娘の行く手をはばむモンスタ ーたち、強さはだいたいレベル に比例するようだが、なかには 例外があって、人さらい、山猫、 アミーバはHPがランダムだし、 攻撃力もまちまち。オオカミや アミーバにはよく痛恨の一撃を くらうんだよなー。











立て礼号















T-M MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナ





塾長が中学生だったはるか昔、親父が 急に家族団欒を思いついて『寅さん』に 連れていかれたのだが……これほど居 心地の悪い映画鑑賞は他になかった。

規定部門

お題は「映画」

Arm Battle ■広島県・紀尾井かんたろう(18歳)

MSXtRを達成して、新たに紀尾井の称号 を獲得したかんたろうクンの作品は、映画館 で座席の間にある肘掛けをひそかに取り合う 隣どうしの戦いを表現している。



- 1 COLOR11,6,4:SCREEN5:DEFINTA-Z:R=RND(-T IME):FORI=0T03:SETPAGE,I:CLS:LINE(110,0)
 -(145,211),4,BF:IFI=1THENFORJ=0T01:READA .B.C:CIRCLE(A.60).60:PAINT(A.60):PAINT(B
- ,0),C,11:NEXT 2 IFI>1THENCIRCLE(127,80),60:PAINT(127,8 0):READA:B:C:D:E:F:CIRCLE(A:100):20:PAIN T(A:100):LINE(B:109)-STEP(73:0):LINE(C:0)-(0:25):PAINT(E:0).F:11
- 3 LINE(30,110)-(224,211),1,BF:NEXT:COLOR =(4,1.1,3):DATA60,0,2,195,255,15,185,182 ,180,150,255,15,69,0,74,104,0,2
- SETPAGE0:GOSUB5:A=RND(1)+3:SFTPAGEA+1: IFATHENGOSUB5:GOTO4ELSEFORI=@TQ5@0:NEXT:
- 5 A=RND(1)*9999:FORI=0TOA:NEXT:RETURN

映画館

■福岡県・シゲ(14歳)

シゲくん(MSX)の作品は、映画館の客席 とスクリーンを後ろから描写。なかなか感じ がよく出ている。ある写真家は、これと同じ



アングルから 長時間露光を 使い、スクリ ーンから放出 される光を表 現していた。

|今月の1本||こわいですねえ

■大阪府・竹内陽一(18歳)

日曜日の夜、淀川長治先生の解説を聞いて から映画を見るのは、ほとんど家族の習慣だ った。「荒野のフ人」だとか「パリは燃えている か」、「太陽がいっぱい」といった超有名な映画 の数々は(実際にどうだったかは別として) 「サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ」という台詞

と強くつながっている。竹内クン(M)の作品



○目をパチパチさせながら一生懸命説明、眉が飛んでいく

COLOR, 1, 1: SCREEN3

20 DRAW"BM86,58C14R84NM218,9D52NF80L84NM 4,211U52H50":FORI=126T0200STEP8:LINE(220 -I,I)-(I+36,I),13:NEXT

30 FORI=0T05:PSET(RND(1)*76+90,RND(1)*48+60),RND(1)*11+2:NEXT:COLOR=(RND(1)*11+2 ,RND(1) *8,RNO(1) *8,RND(1) *8):GOTO30

モンロー

やれやれ、今回も大量に採用してしまった。 カサベデスが加わった津国クンは、仕事が忙 しくなったのでしばしお休みとか。この作品 は、マリリン・モンローが「7年目の浮気」で 披露した、スカートふわふわのシーン。スカ 一トと風の音だけに絞った演出が実に的を射 ている。すべてを受け入れてくれそうなマリ リン、いまだに人気が高いです。



◇下からの風にあおられて、スカートがフワッと開いていく

10 COLOR15,0.0:SCREEN5:DIMA(32),8(32):ED RI=0T032:A(I)=SIN(I/5.09):B(I)=COS(I/5.0 9):NEXT:SETPAGE1,1:CLS 20 FORI=0T015:X=32+(IMOD4)+64:Y=20+(I¥4)

*53:CIRCLE(X,Y),10,.,,.2:FORJ=0T031STEP2 :LINE(X+A(J)*10,Y+B(J)*2)-(X+A(J)*30,Y+3 @-I*2+B((I+J)MOD32)*(JMOD2)*(I¥3+1)):NEX T:FORJ=@TO32:LINE-(X+A(J)*30,Y+30-I*2+B((I+J)MOD32)*(JMOD2)*(I¥3+1)):NEXT:NEXT:S ETPAGE0,0

30 SOUND1,1:SOUND6,3:SOUND7,48:SOUND8,15 :ONINTERVAL=8GOSUB70:INTERVALON

10N1NTERVAL_06U3060; INTERVALON
40 FORI=07015:GOSUB60:NEXT
50 FORI=13T015:GOSUB60:NEXT:GOT050
60 COPY((IM004)*64.(I¥4)*53)-STEP(63.52)

,1TO(96,64):FORJ=0TO50:NEXT:RETURN 70 SOUND0,255-L:L=L+1+(L=100):RETURN

邪魔だ! ■神奈川県・BATOC(16歳)

映画館は同時に子供たちの遊び場でもある ので「東映動画祭り」とかに紛れこんじゃった 日にゃあもうたいへん。ガキはいちばん前を 走り回る、影絵でピースサインをスクリーン にでかく映すやつはいる、大騒ぎ。RATO Cクン(MSX)、目のつけどころがよかった。 「ある、ある」とうなずいています。

は、目のキラキラするのと、最後に眉が飛ん でいってしまうのがイイ。敬意を表しつつ、

今月の1本としました。 100 COLOR1,15,15:SCREEN5,1:Y=87:Z=1:C=1:

105 FOR I=1 TO 4:A\$=A\$+CHR\$(255):NEXT:SP RITE\$(0)=A\$

110 LINE(100,100)-(146,100),1:LINE(100,1
00)-(116,110),1,8:LINE(130,100)-(146,110),1,8:LINE(123,115)-(123,120),1:LINE(115

.130) - (131, 130) .1 120 PSET(110, 105) .1: PSET(136 .105) .1 130 FOR I=1 TO 99: CIRCLE(110, 105) .R.C: CI RCLE(136,105),R,C

135 LINE(116,131)-(130,135),C2,B:C2=16-C

140 Y=Y+Z:R=R+Z:IF Y=83 OR Y=87 THEN Z=-

Z:C=16-C 150 PUTSPRITE0,(100,Y),1,0;PUTSPRITE1,(1

30,Y),1,0:NEXT 910 FOR Y=Y TO -24 STEP -8:PUTSPRITE0,(1 80,Y),1,0:PUTSPRITE1,(130,Y),1,0:NEXT 920 GOTO 920



母映画なんか見ちゃあい

10 SCREEN1,3:COLOR15,15,1:KEYOFF:FORI=0T O1:READA\$:FORJ=0TO31:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H" +MIO\$(A\$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE\$(I)=B\$:B \$="":NEXT:R=RNO(-TIME)

20 IFRND(1)<.5THEN30ELSEX=INT(RND(1)*2)*
287:FORI=-32+XTO255-XSTEP-(X=0)*4-2:PUTS

PRITEØ, (1,159),1,0:NEXT:GOTO20 30 X=INT(RND(1)*224):FORI=211T0159STEP-1:PUTSPRITE0,(X,I),1,1:NEXT:FORI=159T0211

:PUTSPRITE0 , (X, I) , 1 , 1:NEXT:GOTO20 40 DATA 03070F0F0F0F070301071F3F3F7F7F7F7F CØEØFØFØFØEØCØ8ØEØFØF8F8FCFCFCFC

O DATA 000809090D0D0D0F0F0F0F1F3F3F1F0F 80808080808080E0F0F0F8F8F8F0E0E0

■東京都・MO-(18歳)

新作が公開されるたびに心ある人を嘆かせ ている、このごろの黒澤監督ですが、ハイビ ジョン使用のこのシーンはとてもきれいで話 題になったとか。MOークン(MSXt)、tR達 成に王手がかかりました。



0

COLOR15,0,0:SCREEN5:CLS:SETPAGE,1:CLS: DRI=2T09:CIRCLE(3+(I-2)*7,3),3,I,-4,-1. ,.5:PAINT(4+(I-2)*7,3),I:NEXT

2 SETPAGE1, 0: FORI = 0 TO 49: Y = I * 4: X = 0: C = RND (

COPY(C*7.0)-STEP(6.6),1TO(X,Y),,TPSET: C=(C+1)MOD8:Y=Y+RNO(1)*(I*.Ø7):X=X+RND(1)*4+6:IFX>255THENNEXTELSE3

4 FORI=2T09:COLOR=(I.0.0,0):NEXT 5 CIRCLE(127.60).20.15...1.5:PAINT(127.7 0).15:LINE(117.35)-(137.45).14.BF:LINE(1 25,35)-(129,20),14,BF;LINE(70,85)-(184,1 20),11,BF;LINE(110,80)-(144,170),10,BF;S FTPAGEØ

6 COLOR=(C+2,0,0,0):C=(C+1)MOD8:COLOR=(C +2,7,4,4):FORI=0T09:NEXT:GOT06

【 (RAM8K) 【 5 1 2/2+= 「邪魔だ!」。 【 5 1 2/2+ (VRAM128 K 以上)= 「Arm Battle」、「小錦」、「サル」、「もみもみ」。 【 5 1 2+以上= 「ポンポン ボール」。これ以外の作品は、(1532/2+(VRAM64K以上)の機種で動きます。

どこまでもモミモミ

かとりせんこう ■新潟県・Nak(18歳)

Nakクン(MS)のこの作品は、まあ季節ネ 夕ということで採用。画面いっぱいにひろが るかとりせんこうは不気味でもある。夏休み に親戚の家に行って、夜、巨大な蚊帳の中で 眠るのは楽しみだったなあ。蚊帳の外はほん とうに蚊だらけなのだった。



COLOR, 0, 0: SCREEN5, 0: COLOR=(15,4,4,4):C OLOR=(14,3,3,3):DIMD\$(15):P=ATN(1)*4:SET PAGE1,1:CLS:FORI=0T0127:R=P*(IMOD36)/18: CIRCLE(132,142), I, 12, R, R+P+(R>P)*P*2, .5: NEXT

2 LINE(4,135)-(44,165),0:LINE(48,98)-(54 ,107),0:PAINT(14,156),0:PAINT(30,114),14 0:FORI=0T01:COPY(0,8)-(255,211)TO(0,(1 I) +8), 0, TPSET: PAINT(132,142), 2, 0: PAINT(3 0,114),15,0:NEXT:SETPAGE0,0
3 FORI=0TO7:D\$(I)=MID\$("nn"??"

2+1,2):D\$(I+8)=D\$(I):NEXT:FORI=0T011:PUT SPRITEI,(44,I*8),15,IMOD2:NEXT 4 FORI=ØTO7:D\$="":E\$="":FORJ=0TO3:D\$=D\$+ D\$(I+J):E\$=E\$+D\$(I+J+4):NEXT:SPRITE\$(0)=

■大阪府・アルトマンコーエン兄弟 カサベデス津国真司(18歳) 小錦

D\$:SPRITE\$(1)=E\$:NEXT:GOTO4

ハッハッハ、津国クンの2作目はさすが。 あの小錦を非常にシンプルな線でうまく表現 している。体のそれぞれの部分が別々にタッ プン、タップンと揺れているのと、足をおろ すたびに地響きするのが上級テクニック。





1 COLOR.0.0:SCREENS.1:FORI=0T015:VPOKE30 720+1.VAL("8H"+MID\$("1C3870E767000000000 00E1E1F3F3F1E".1*2+1.2)):NEXT:LINE(0.126 -(255,211),10,BF

COLOR=(0,4,4.6):COLOR=(14,7,1,1):COLOR SPRITE(0)=1:COLORSPRITE(1)=78:SETPAGE,1

3 CLS:FORI-0TOC:A=2+I:COLOR=(A,I+1,1,1);
CIRCLE(40,30),30-I:A,3.15,,4:CIRCLE(40,00),54-I;A.6+IP.02,2.55-II*.02,1.5
4 PAINT(45,30),A:CIRCLE(40,85),30-I;A,,...4:PAINT(40,85),A:CIRCLE(40,40),26-I;A, ,2:PAINT(40,140),A:NEXT:DEFINTA-Z FORI=0T0153:SETPAGE,2:CLS:A=ABS(10-IMO

D20):B=IMOD4:X=30+A:Y=80:Z=2:GOSUB7:X=40 -A:GOSUB7:X=40:Y=60-B:Z=1:GOSUB7:Y=40+B: Z=0:GOSUB7:X=30+A*2:Y=50:Z=2:GOSUB7:SETP

COPY(40,40)-(134,134),2TO(I,31):PUTSPR ITE0:(30+1,25):IFIMODT0=0THENPLAY"SM9999
01C":FORJ=0T09:VDP(24)=RND(1)+10:NEXT:VD
P(24)=0:NEXTELSENEXT:END

COFY(0, Z*56)-STEP(79,55),1TO(X,Y),2,TP SET: RETURN

サル ■青森県・清志郎(21歳)

下の写真で見ると、美少女とサルの2枚で すが、清志郎クン(MSXt)のこの作品のすば らしさは、美少女からサルへ、サルから美少 女へと連続的に変化していくところ。美少女 はちゃんと美少女だし、これだけのプログラ ムでよくぞここまで、と感心してしまう。



○この美少女からサルへ連続的に変化していくのには驚く

COLOR, 1, 1: SCREEN5: COLOR1, 15: DIMC(187), D(187):READA\$,B\$:FORI=0T0187:C(I)=ASC(MI D\$(A\$,I+1,1)):D(I)=(ASC(MID\$(B\$,I+1,1))-C(I))/35:NEXT:FORI=ØTO2:SETPAGE:I+1:CLS: FORL=0T011:G=I*12+L:X=(GMOD4)*64:Y=(G¥4M 0D3) +70

2 FORK=0T0187STEP2:P=X+D(K)*G-128:R=Y+D(K+1)*G-128+C(K+1):D=C(K):IFD>191THENPSET (D+P-64,R)ELSELINE-(D+P,R)
3 NEXTK,L,I:B=35:C=1:FORL=0TO1:FORI=ATOB

スっスンイヘア、イキィキィびィウゥュゥーィメォ宮ャ宮ッミーいウガオけコ「テァナャ チーケアコウェエァスャおゥうっけ、このロィチュ。しとゥィおはきッ。ソアみこオ」キ ッチツ♥コぃうっぃし去。◆ヲキウぃケっソしソ、ハキぇテムシいトよサカトんケセツル

// 0/77 C=−C:NEXT:DATA"てァ・ヲ」、」ヲ、・、・、・、・、・と・、・ほ トッァト・コ・ユ・ユ・コ・ユ・ヘ・ピャァユはコォャ"ク・ケコケイクイクヤウォ ^、そ、そょ「ょ・、の、ォ、コ」・・メ「あァあァレウきャカカけス「チェツアセキ エイェウラエ・レィき。けしせこ」こてこっすーさむしオそ中国オ国オ国中国オ国オ国は国に ツぉ回ょかえょ」っコぇエあクさコョサクシトヒツぉツヒツぉツカトシトカトシトルスけ

立つ鳥跡を濁さず □山形県・カスレ魚岩浪弘(16歳)

シンプルななかにジワーッという味わいの ある、おこし魚岩浪クンの作品。水鳥がパタ パタッと水面から飛び立つと、そのあとに小

さな波紋が拡がってい く。「庄内地方は田植え の最中です」という岩 浪クンのお便りがなん とも新日本紀行的な詩 情をさそうのであった。



●水面から飛び立つまで、 足はフル回転してるのかな

COLOR15,1:SCREEN5,1:FORI=0T023:READA:V POKE 30720+I, A: NEXT: X=205: FOR I=1T014: COLO R=(I,0,2,2):NEXT:FORI=2TO8STEP3:PUTSPRIT E0,(218-I,90):FORJ=0TO6:CIRCLE(75+I*18,1 Ø5),J*10+5,10-I+J,,,.2:NEXTJ,I:FORI=2TO5
Ø:IFI<15THENCOLOR=(I,7,7,7)</pre>

IFI>4ANDI<18THENCOLOR=(I-3,0,2,2) FORJ=1T02:X=X-8:IFX>@THENPUTSPRITE@,(X ,94-I),, JELSEPUTSPRITE0, (0,216)

4 SOUND1,6*J:SOUND7,J:SOUND8,10+(I>17)*(I-17)/4:NEXTJ,I:SOUND8,Ø

5 DATA,,,96,236,63,62,,,7,14,110,255,30, 12,2,,,,96,255,14,14,7

心臓 ■大分県・③F. I. S(13歳)

「今回は採用されるとは思わなかった」とは 称号も2周目に入った®F. I. Sクン(M) の感想。でも、おもしろいからサッサと採用 してしまった。心臓がピンクで、脈うつと縦 にしたハート型になるのがおかしい。アメリ カのアニメーションの1シーンのようだ。



●鉄腕アトムの心臓は、ハート型だったような気がする

1 COLOR,0,0:SCREEN5:FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,1/2,I):COLOR=(I+8,7,I/2+4,7):NEXT:E=12: DIMX(E),Y(E),H(E),O(39),P(39):H=-1:FORI= @TOE:Z=Z+.1;X(I)=COS(4.6*Z):Y(I)=SIN(4.6 *Z):A=A-SGN(H)*(RND(1)*2):H=H+A*2:H(I)=H :NEXT:N=4:SETPAGE.1:CLS:FORP=0T0144STEP4

FORO=@T0192STEP48:0(0)=0:P(0)=P:0(39-0)=0:P(39-Q)=P:Q=Q+1:N=N-.16:Z=.5:FORJ=2T 013STEP4: Z=Z+. Ø6: K=0+23-J/5:L=P+23-J/5:X =X(E):Y=Y(E):H=H(E)/N+7:FORI=ØTOE:B=X(I):C=Y(I):D=H(I)/N+7:LINE(B*(D/Z)+K,C*(D/Z)+L)-(X*(H/Z)+K,Y*(H/Z)+L),J:X=B:Y=C:H=D :NEXT

3 PAINT(K,L), J:NEXTJ,O,P FORI = ØTO39: COPY(O(I), P(I))-STEP(47,47) 1TO(99.99), Ø:NEXT:GOTO4

ボンボンボール ■神奈川県・SAXAOTAX2(17歳)

AOTAX²クンは2度目のtR達成、SA XAOTAX²とする。坂を登り谷を越え、ボ ールが軽々と走っていくこの作品は、昔のフ ァミコンゲーム『エキサイトバイク』のようだ。 跳ねるようすが魅力的であきない。



いて痛快。 の動きが いきい

1@ COLOR,0,0:SCREEN5,0:DEFSNGA-Z:SPRITE\$ (0)="<J♥チ♦♥R<":SPRITE\$(1)="<Fチ♥♥♦b<":SPR ITE\$(2)="<b♦♥♥₹F<":SPRITE\$(3)="<R♥♦₹♥J<" :DIMB(64):R=RND(-TIME)

X=(X+2)MOD64: IFRND(1)<.1THENA=INT(RND

30 Y=Y+A: IFY<10THENY=10: A=-A

IFY>100THENY=100:A=-A LINE(X*4,0)-(X*4+7,211-Y),0,BF:LINE-(X+4,211),5,BF:B(X)=Y:IFF=0THEND=B((X+18)

MOD64) - B((X+16)MOD64): F=1E=B((X+20)MOD64):D=D-.5:C=C+D:IFC<ETH ENC=E:D=0:F=0

I=(I+1)MOD4:PUTSPRITE0,(68,203-C),15,

■大阪府・アルトマンコーエン兄弟 カサベデス津国真司(18歳) もみもみ

津国クンの3作目。3つの手のひらのパタ 一ンを、切り換えていくだけなのですが、ち ゃんとしたアニメーションに見える。「プヨプ ヨ」という音もいい。他のネタにも応用しやす い手法です。では、サヨナラ、サヨナラ……。

10 COLOR10,0.0:VDP(9)=VDP(9)OR2:SCREEN5: N=2.54:FORI=0TG5:X(I)=-COS(I/N):Y(I)=-SI N(I/N):READA(I):NEXT:FORI=0TO1:READX,Y,Z :CIRCLE(X,Y).Z:PAINT(X,Y):NEXT:DATA40,50
.60,50,0,30,7,7,5,23,7,7 20 FORI=0TO2:SETPAGEI+1.I+1

30 CLS:DRAW"BM200.211M140,140M120,138M88 ,122M90,100M95,85M118.68M135,74M155,75M1 60.110M255,200":PAINT(128,100)

40 FORJ=0T05:FORK=38T038+A(J)/(I+1):COPY (-(I>00RJ=5)+16,0)-STEP(15,15),0T0(128+I *2+X(J)*K,110+I*3+Y(J)*K),,TPSET:NEXT:NE XT:NEXT:SOUND1,0:SOUND7.56:SOUND8,15:DEF INTA-Z:ONSTRIGGOSUB60:STRIG(0)ON
50 FORI=0T03:SETPAGE1+ABS(1-I):FORJ=0T09
:SOUND0:ABS(60-(I*10+J)+4):NEXT:NEXT:GOT

60 STRIG(0)OFF: VDP(9) = VDP(9) AND 253: SOUND





の各パーツを、もしくは全体を取り上げて作品にしてちょーだい。今回の『心臓』とか『もみもみ』とかを見てて思ったんだけど、人の: 人体」という名著作物があって、 豊富な写真、 図版を使って、 だい。ざっと思いついたところで、「ベダルを踏む足」、「手相を見る」、「喉の奥」、「3Dふう耳人の体を作品にするのはおもしろい。アニメーションにすると動きが加わってさらに楽しめる、 人の体や服装の基準は歴史・文化によってびっと思いついたところで、「ペダルを踏む足」、 (1) するほどの違いがある、 という 「3Dふう耳」、 とを解説してました。 というのもあるけど。 などなど、 した。おっと、いろいろなパケ はい、12月号のお題は「人体」とします。 、ターンが使えそうだ。 しめ切りは9月8日まで。 そういえば





598人のマウス使いのために

去年の5月号のBASICピ クニックでマウス特集をやった のは、マウスの所有率がその1 年まえと比べて5割増しになっ ていたからだ(1000人中214人か ら314人へ)。その後、SILVER SNAILの的確ないくつかのマ ウス用ゲームへの反応や、予想 されてはいたがCGコンテスト への投稿の盛り上がり、今月の ファンダムで採用したZEED ENの「マウス大相撲」の発想な ど、マウスユーザーのにおいは さらに強まった。

去年の7月号の時点で、マウ スユーザーは1000人中403人。そ れが、今年の7月号の時点では、 1000人中598人。ここでもまた5 割増しになっていた。

1つの仮説をたててみよう。 仮説:マウスユーザーは1年ご とに5割ずつ増えていく

すると、この仮説から、

1993年7月号の読者の90パーセ ントはマウスユーザーである

という予測が出てくる。これ はすごい。ジョイスティック、 ジョイパッドでさえ、ずっと約 85パーセントの所有率だという のに。ほんとうに、マウスユー ザーはそこまで増えるだろうか。 第1に、先の調査で99人が

ほんとうに増えるかもしれない。

近々マウスを買う予定だといっ ている。では夏休み明けころに マウスユーザーが697人にまで 増えている可能性が高い。その 勢いは、1年間で300人増えても 不思議ではない勢いだ。

第2に、ジョイスティック、 ジョイパッドがなくてもキーボ ードで遊べばよかった。しかし、 たとえばCGなどのマウス専用 の作業は、マウスでしかできな い。すると、マウスの所有率が ジョイスティック、ジョイパッ ドを上回っても不思議はない。

現在の約60パーセントだって かなり多いほうだと思うが、全 員マウス使いという日もそう遠 くないような気がする。

持っているマウスをもっと有 効に活用するには、座して市販 ソフトを待つよりも、BASIC プログラムでいろいろといたす らするほうが早い。Mファンに 投稿される毎月数百本のユーザ ープログラムのなかに、もっと マウスコンシャス(マウスを意 識した)なものが増えることを 願って、ふたたび蘇るマウス特 集なのだった。

落書きに使う

テレビ画面を、黒板とかホワイ トボードとか「せんせい」などの かわりに使うのに、いちいちグラ フサウルスを立ち上げるのはかっ こわるい。ここはぜひ、気軽に使 える自分専用の落書きツールを作 っておきたい。線の太さや色など



いろんな特徴を持った簡素なもの を何本も作っておくといい。

リスト1は、91年5月号からの 再掲物。左ボタンを押しながら描 画、右ボタンで塗りつぶし、左右 ボタンを同時に押すと画面クリア。 画面のロード/セーブは、CTR L+STOPでプログラムを止めて 「GOTO12Ø」を実行すると、 「L/S, FILE?」と出るので、ロー ドなら「L、〈ファイル名〉」、セー ブなら「S、〈ファイル名〉」と入力 するのだ。まずは試してみてね。 ゴーゴー。

●リスト1 落書き用プログラム 10 DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:SCREEN 7:SETP AGE 1,1:CLS 20 SCREEN, 0:SPRITE\$(0)=CHR\$(128)

30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)

40 IF X<0 THEN X=0

X>511 THEN X=511 ΙF

Y<Ø THEN Y=Ø

IF Y>211 THEN Y=211

80 PUTSPRITE 0, (X¥2, Y-1),8 90 IF STRIG(1) THEN LINE (X0,Y0)-(X,Y) E

LSE IF STRIG(3) THEN PAINT (X,Y)

100 IF STRIG(1) AND STRIG(3) THEN CLS

110 XØ=X:YØ=Y:GOTO 3Ø

120 INPUT "L/S,FILE"; A\$,F\$:SCREEN 7:SETP AGE 1,1:IF INSTR("LLSs",A\$)\(\pm\)3 THEN BSAVE F\$,0,&HD3FF,S ELSE BLOAD F\$,S:GOTO 20





今回のテーマは31ページおよび56ページの『マウス大 相撲』というファンダム投稿作品がきっかけ。選考会で 「くっだらねー」という声の渦巻くなか「とにかく新し い」と主張して、ついには強引に採用に持ちこんだのはフ ァンダムのデスクであるわたし"コ"です。この判断は間 違っていたでしょうか。あなたはどう思いますか。

していろいろなバリエーションが考えられ ちらかにするしかない。 楽器のように単音だけの楽器にするかのど そう割り切れば、 いずれにしてもBASICでは楽器と マウスは単音の楽器と

かんたんにX

欠点に悩まされる。 すと押していない4つ目のキーも押される ょく乗り越えることができない。 ピアノやオルガンのような楽器にするのは ことがあるという、 だから、 キーボードの1つ1つに音を割り当てて この欠点だけはけっ MSXのキーボードの 3つ以上のキーを押

POSEだけのアナログ楽器も作ってみた。 るかの1つの方法を示すためのものだ。 スによる入力情報をどのようにMMLにす かな表現ができそうな気がする。 せで4種類のモードを使えば、 って(PSGは各自くふうしてみて)、 リスト2は、 行1000以降にCALLTRANS 音量はVコマンドおよび@Vコマン Nコマンドを数値変数でコントロー とりあえず、 FM音源を伸 けっこう豊

みこんでおいた和音を出すか、

あるいは管

MSXを楽器にするときは、

右ボタンを押す/押さないの組み合わ 左ボタンを押す/押さな

●リスト2 マウス演奏家のためのプログラム試案

SE(X+YT*240):GOTO 1010

1020 PLAY#2, "V15063N15:16": RETURN PLAY#2, "@Ø": RETURN

100 CALL MUSIC: DEFINTA-Z:DIM A(3,3):A(0, 3)=33:X=100:Y=36:COLOR 15,4,0:CLS PRINT "WHICH? L=NORMAL R=SLIDE":FOR C=Ø TO 1:C=-STRIG(1)*6-STRIG(3)*7:NEXT 120 SCREEN 5,0:SPRITE\$(0)=" 0(\$\$dhg" 130 IF C=7 THEN A(1,3)=496:CALL VOICECOP Y(A, a63):ON STRIG GOSUB, 160,, 170:STRIG(1)ON:STRIG(3)ON ELSE A(1,3)=240:GOTO 1000 140 N=X/3.2+17:V=(211-Y)/211*127 150 GOSUB 180:GOTO 140 160 PLAY#2,"@63V15@V=V;N=N;16":RETURN 170 TIME=0:FOR I=0 TO 9:I=TIME:CALL TRAN SPOSE(I*N):NEXT:CALL TRANSPOSE(0):RETURN A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14) X = -247 * (X > 246) + X * (X < 247) * (X > 0)Y = -204*(Y > 203) + Y*(Y < 204) *(Y > 0)210 PUTSPRITE Ø, (X,Y), C: RETURN 1000 CALL VOICECOPY(A, 863): ON STRIG GOSU B, 1020, , 1030:STRIG(1)ON:STRIG(3)ON

GOSUB 180:YT=(211-Y)¥4:CALL TRANSPO

マウスをBASICでコントロール するための基礎知識

マウスカーソルの位置計算

● 気合 A = PAD[12]

くわしい理屈はさておき、右 にある2つのXY座標増分の 関数を使うための関数。座標 を読み取るまえにかならず、 この関数を使ったダミーの数 式を実行しなくてはいけない

X方向増分の計算

X = X + PAD(13)

D(13)は、前回PAD(12)で 「気合」を入れてから今回までに動いたX 方向の増分。座標データとするには、こ のような式にする必要がある

Y方向増分の計算

Y=Y+PAD(14)

事情はX座標とまったくおなじ。増分の 正負も、通常のY座標にあわせて下方向 が正、上方向が負になっている

右ボタン STRIG(3)

右ボタンが押されるとー1、そ うでなければりになる関数。こ れは、ジョイスティックのBボ タンとまったくおなじ

●左ボタン STRIG(1)

うでなければ0になる関数。ジ ョイスティックの A ボタンとま ったくおなじ

ここにあげた5つの関数は、どれも マウスをポート 1 につないだときの もの。ポート2につないだときは、 PAD(12)~PAD(14)はすべ て4ずつずれてPAD(16)~PA

D(18)になり、STRIG(1)、 STRIG(3) はそれぞれSTRI G(2)、STR I G(4) になる(ジョ イスティックのA、Bポタンとおな じ)。



左ボタンを押しながらポートに接続すると、マウスは ジョイスティック状態になる。これをジョイスティック モードという(ふつうの状態をカウンタモードという)。 マウスにぜんぜん対応していないゲームでも、このモー ドを利用して、マウスで遊ぶことができるわけだ。

しかし、操作性はまったくちがう。スティックのある 方向を押しているということは、マウスではその方向に 転がし続けているということなのだ。だから妙に動きが ぎくしゃくして最初は四苦八苦するが、そのへんを会得 するとマウスでシューティングだって楽しめる。







地震計としても ろかもしれないぞ

『マウス大相撲』(56ページにリ ストと解説)では、X座標の増分だ け(それも、絶対値が10未満のも のに限っている)を感知して画面 上の力士を動かしているが、絶対 値の限定をはずし、Y座標の増分 も感知するようにして、そのうえ、 マウスをもっと揺れに敏感な場所

に置くと、ひじょうにずさんな地 震計として機能させることができ そうな気がする。揺れの方向まで わかるのではないか。

さらに、ボタンの上にかろうじ て押したことにならないていどの 重りを置けば、縦揺れの強さはわ からないまでも、揺れの間隔くら

いはおおまかに感知できるはずだ。

1つ問題がある。揺れの周期を 計るには、どうしても時間を計ら なくてはいけない。ざっと考えて 3つの方法が考えられる。

1つは、タイマー関数(T I M E)を使うこと。TIMEは、60分 の1秒ごとに1ずつかってに増え ていくのでけっこう便利だ。

もう1つは、インターバル割り こみ(ON INTERVAL= 〈時間〉 GOSUB~)を使う方 法。これも〈時間〉を1にすれば、 60分の1秒単位で処理できる。

もう1つは、プログラム中で特 別にカウンタ変数を設け、カウン トすること。使用機種さえ限定す ればもっとも細かく時間を管理す ることができる。

暇と根気があって、人柄がよく (なにがあっても怒らない)、しか も地震の多発地帯に住んでいる人 は、いちど試しにマウスによる地 震計を作ってみてください。



まだだれもやったことがないが、なんだかかんたんに できそうで、しかもおもしろくなるかもしれないのが、 マウスによるボウリングゲームだ。ボールがいかにピン を倒していくかとか、得点計算などはまた別の問題とし て(これもけっこうたいへん)、ここでは、マウスを使っ てボールを転がすことを考えてみたい。

せっかく、マウスにはボールがついているんだから、 このボールをボウリングのボールのように転がして、そ の情報を使うという手がありそうなものだ。

具体的には、XY方向の増分を調べることでボールを 投げる方向を決定する、これはかんたんにできるだろう。 さらに、地震計のところで出てきた時間を計る技術を応 用すれば、ボールを投げる力の強さも入力できる。

という話を通りがかりの付録ディスク担当Orcにして 作らせたのが下のルーチン試案だ。ボタンを押してから すばやくマウスを転がすと、そのときに入力されたXY 方向増分と押されたボタンの状況を表示する仕組みだ。

●リスト3 マウス・ボウリングのルーチン試案

- 100 PRINT"PUSH BUTTON TO START":PRINT
- SA=STRIG(1):SB=STRIG(3)
- (SA OR SB) = Ø THEN 110
- TIME=0:FOR T=0 TO 5:T=TIME:NEXT
- TA=STRIG(1) OR SA:TB=STRIG(3) OR SB
- TIME=0:A=PAD(12)
- TIME<5 THEN 160
- A=PAD(12):X=PAD(13):Y=PAD(14)
- PRINT"dx="X:PRINT"dy="Y:PRINT
- TA:PRINT"tr-b="TB

イラストを見て、はやくも怒って しまった人がいるかもしれないが、 きわめて滑らかな床の上で、じょう ずに帆をつけたマウスを2台ならべ て、人間の息吹によるヨットレース が可能ではないだろうか。ただし、 アイデア番号7番の反省から、コー スはマウスのコードの範囲内とする。 また、当然、相手が少なくとも1人 必要なので、肺活量が大きくて、性 格のいい人を探す必要がある。





猫につけるスズの



マウスのボールの回転には限界が設け られていないし、取り出す情報は「増分」 だから、一定の間隔でデータを取れば無 限に計測できる。だとすれば、広い部屋 でもいまマウスがどのあたりにあるのか を画面で管理できるではないか。たとえ ば、猫にマウスをつけて……。 とここま で考えてふと気づいた。マウスについて いるコードはとても短い。フガ。



ろう(あたりまえだ)。 なので知らない人も多いだ

の首にスズ方式を応用す

バ

ーチャルリアリティ

人力のマーブルマッドネス

ることでパチンコ玉のよう な橋や穴が仕掛けられてい -ドのあちこちに棚や小さ手帳大から弁当箱大のボ 連のおもちゃのことを ボードをあれこれ傾け という、

ドッペルゲンガー玉が現れ 現実のパチンコ玉アスレチ ックにはないワープポイン 人力の問題が解決すれば ムが可能だ。

チンコ玉アスレチッ

の見出しを決めるときにか てにネーミングしたもの ばくがこ ってしまったが、 さきほど失敗した猫 い板の上にマウスを これも滑

というゲームは、



ちど作ってやってみてほしいからである(なにし スをぶつけあって、 トーとポート2に2台のマウスを接続し、 ろ試したことすらないので)。 にしたのは、 しかし、 方式か、 場所は多少広いほうが興奮しそうだ。 どちらの遊びもマウスがボロボロにな あるいはボウリング方式で2台のマウ ほんとにやってマウスを壊したからと そう ーなみのお金持ちにしかすすめ いうことが可能な人にはぜひい 『マウス大相撲』方式で判定す 闘マウスとは、 ホッ ポー

猫の首にスズ方式







占いにだって使えるはずだ!(霊感があれば)

この場合

マウスの存在する位置がかならずしも

ルド上のパックの位置と一致すると

ック(ホッケー

の玉)を相手方のゴー

ルに入れる。

できれば菓子箱などをプレイエリアとして、

ホイ

スルと同時にマウスを打ちあって、

をもっとダイナミックに展開すれば、

とうぜん出

フーフーヨット

てくるのが、

プレイヤーはおたが

画面のフィー

はかぎらない

(というより、

致するわけがない

マウスの形を見ていて、ふと、 西洋コックリさんを思い出し、そ のパソコン+マウス版のつもりで 作ったのが下のリスト『マウス・チャネラー』だ。これも去年の5月号 からの再掲物だが、たまにはこの くらいのプログラムを、打ちこん でみるのも楽しいだろうと思って 付録ディスクには入れてない(ほんとは入れるのを忘れていたんだ けど)。

という遊びがある。

わざわざ改行して目立つよう

という点がおもしろ

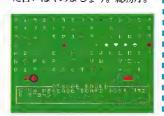
これをさらにダイナミックにしたものに、

このマウス・チャネラーは、1 人から数人で使用できる。それぞれ各自の宗派に従って精神統一したり身を清めたりしたうえで、マウスパッドの上にマウスを置き、マウスの上に軽く手を添え、心のなかに超越者をイメージする。左ボタン、右ボタンの上にも指を1本ずつ置く。複数の人でやるときは、まあてきとうにやろう。

自然にマウスが動くのを待ち、

青いドーナツ型カーソルがある文字を囲んだと思われたら、左クリック。文字が超越者に受け入れられるとカーソルの色がピンクに変わり、その文字が「OTSUGE BOARD」に表示される。右クリックすると、ボードの文字はぜんぶ消える。

赤地に青の特殊文字はぜんぶで 4つあり、「⇔」はスペースキーと おなじ、「⇔」はBSキーとおな じ、「yes」の一部を指して左クリ ックすると画面が一瞬赤くなり、 高い音が鳴る。「no」のほうは、画 面が一瞬青くなり、低い音が鳴る。 使い方は自由だけど、度を超し た占いはやめましょう。総務庁。



◉リスト4 マウス・チャネラー 10 COLOR 15,12,1:SCREEN 1,2:WIDTH 32 20 KEYOFF: DEFINT A-Z:DIM A(31):W=27:L=3 PLAY"V15T255L64":P\$="06GC":Q\$="02FE" DEFFNX=C MOD W+3:DEFFNY=C\u00e4W MOD L+18 FOR I=0 TO 7:A(I)=VAL("&H"+MID\$("071F 3F7E78FØFØEØ",I*2+1,2)):A(15-I)=A(I):A(I+16)=VAL("&H"+MID\$("EØF8FC7E1EØFØFØ7",I* 2+1,2)):A(31-I)=A(I+16):NEXT:FOR I=Ø TO 31:A\$=A\$+CHR\$(A(I)):NEXT:SPRITE\$(Ø)=A\$ SPRITE\$(1) = STRING\$(7,252)70 FOR I=0 TO 15: VPOKE 777+I, VAL ("&H"+MI D\$("10307EFE7E3010001018FCFEFC181000",2* I+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 3:VPOKE 8204+I,& H48:NEXT 80 FOR I=0 TO 7: READ A\$: LOCATE 2, I*2+1:P RINT A\$;:NEXT:FOR I=0 TO 4:READ A\$:LOCAT E 2,17+I:PRINT A\$;:NEXT 90 PUTSPRITE 1, (24, 143), 2 100 P=PAD(12):DX=PAD(13):DY=PAD(14) 110 X=X+DX:Y=Y+DY IF X>237 THEN X=237 120 ΙF X<8 THEN X=8 IF Y>120 THEN Y=120 IF Y<Ø THEN Y=Ø PUTSPRITE Ø, (X,Y),4 STRIG(1) THEN GOSUB 200 IF STRIG(3) THEN GOSUB 330:GOTO 90 190 GOTO 100

210 N=INSTR(" abyesno", CHR\$(V)) IF N=1 THEN 310 IF N=2 THEN C=(C+W*L-1)MOD W*L:V=0 IF N=3 THEN V=32 250 IF N>3 AND N<7 THEN FOR I=0 TO 3:COL OR=(12,7,0,0):PLAY P\$+P\$+P\$:GOTO 310 IF N>6 THEN FOR I=Ø TO 3:COLOR=(12,Ø ,0,3):PLAY Q\$+Q\$+Q\$:GOTO 310 270 PUTSPRITE Ø,,13:PLAY P\$ VPOKE 6144+FNX+FNY*32,V IF V THEN C=C+1:IF C>=W*L THEN C=Ø PUTSPRITE 1, (FNX*8, FNY*8-1), 2 IF PLAY(Ø) THEN 310 COLOR=NEW: RETURN C=Ø:PLAY Q\$:FOR I=Ø TO 2:LOCATE 3,18 +I:PRINT SPC(W):NEXT:RETURN イウチツ + 2 DATA"7 ェオカ ケコ サ IJ ス t 7 Ξ ĸ フ 木" DATA"& ۲ t ネ N t DATA"? Ξ ∍" 2 3 ラ ۵ X ŧ ۴ IJ ル DATA"> b K DATA"A B C L F DE GHIJ M DATA"N Q R S ΥZ 0 P Т U ٧ W Χ 123456789 DATA"Ø no" DATA" DATA" -OTSUGE BOARD DATA" I DATA" I DATA" į m 45Ø DATA" 460

A 1 GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

「「ファーラム

★今月のテーマ/CPU切り換え

今月は勢力の強い『キャンペーン版大戦略II』にくわれてしまった。ゆるせ。それにしても最近はGT以外の質問ばかり。質問も答えもGTに限る。

Q 標準モード(Z80)と高速モード(R800)の切り換えはどうすればできますか。

(徳島県美馬郡・堀部勝裕さん・18才)

A BASICではできないのでマシン語のプログラムで行う。 この際だから、ほんの少しマンン語を起強してみるのもいいかも。で、ちょっとヒント。M ファンの付録ディスクで、ファンダムのゲームを選択して、 CTRL+STOPでBASIC モードに入って、CALL XC PU[n]としてみよう。nが128 のときZ80(標準モード)、129の ときR800ROM(中間の速さ)、130のときR800ROM(中間の速さ)、130のときR800DRAMモード (高速モード)になる。これが CPUチェンジのプログラムだ。 もっと知りたい人は例のアスキーから出ている「MSX-Data Pack turbon版にといる。ジを熟読のこと。 Q ディスクドライブにディス クを入れると、オートシャッタ のところに傷がついてしまいま す。セーブ、ロードには問題な いですか。みんなこうなんでしょうか。

(大阪府大阪市・奥田勝くん・15才)

A 全部が全部そうじゃないけ ど、ご心配なく。

GTとは関係ないのにこの質問が多いなあ。とにかく傷がつくこと、ついてしまったシャックはまったく心記ない。安心してくれ。けっこうあるのだ。

耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。今月は、7月情報号でもお便りを送ってくれた渡辺英世さん(千葉県鎌ケ谷市)からの追加情報だ。

●7月情報号のプリンタドライバの話は、 5月情報号の「MSXView」にPC-PR201 のドライバがないという質問への提案で す。お役にたてたでしょうか。●漢字 ROMは『MSX-WriteII』がおすすめです。 フォントがきれい、が大きな理由です。 それと編集できる文書のサイズも「HAL-NOTE』より大きく、付録ディスクのドキ ュメントファイルを読みこんで表示、印 刷にむいています。拡張スロットでも使 える利点もあります。プリンタもNECの 機種(TR-24CLはディップスイッチをす べてON、MSX標準に設定)が使えます。 「HALNOTE」は「TED」「筆記用具」ともA 4ファイルを読みこむと、ファイルの後 ろが無視されてしまい、この部分だけは 表示、FI刷ができません。「ViewTED」は 30Kバイトくらい扱えるといいのですが。 それから「かんたん手帳リフィルくん」 は漢字ROMとしては使えません。それに 第二水準漢字とCSVファイルが扱えない、 とんでもないソフトです。

本貴重な情報をありがとう。お礼にアレカを送ります(編集部)。

お便り、つっこみ 待ってます $A \ 1 \ GT$ に関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。 $T \ 105$ 東京都港区新橋 4 - 10 - 7 徳間 4 - 10 - 7

キャンペーン版大戦略II 特製マップ HEXシート

ただし、かならず 170%以上の

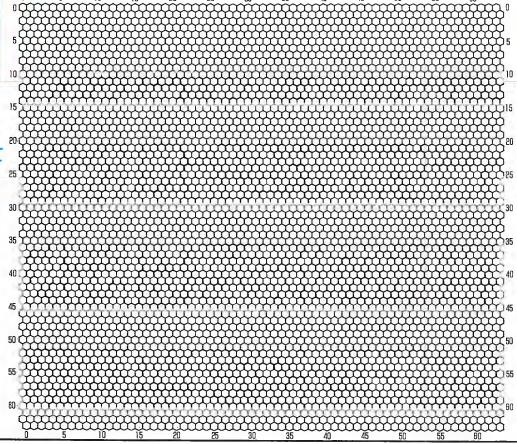
拡大コピーをとって 使用すること

⇒詳しい書き方は11ページ

11ページの記入方法では、各地形を4色の色分けで表現できるようにした。赤、青、緑、黄の色鉛筆があれば、マップが描けるようになっている。

だが、もっといっぱい色を持っているのなら、できるだけわかりやすくするために、もっと色を使ってほしい。

たとえば、浅瀬を水色にするとか、砂漠が黄色なら荒地はおうど色というふうに。ただし、そのときも記号はちゃんと描いてないとダメだ。ではよろしく。





PSQUASH OF A MAN Pバンジージャンプです。 Pらんでぃんぐ..... PBEAM SHOT..... PFighting Heroes.....

PTERACO QUEST	ıτ ······Δη / 7η
PTHINFAT	41 /71
PS·S·T	······42/71
●「スーパープロコレ3」の	お知らせ35
●ファンダムスクラム=選	考会レポート+のせちゃ
えいれちゃえ+「アル甲2」	
◉スーパービギナーズ講座	
●アル甲3(騎士巡歴問題)	
◉新・マシン語の気持ち…	
⑤あしたは晴れだ!	·····72
※ P はプログラムです。	

世界初的ダイナミックな作品を今月も14本そろえ 1992年末へ突っ走るファンダムです。 マウスを使っ そんな、



おなじょう名さ 117017

オルトロへ

害で訴えられる心配はない



OOZUMOU. FD9

M5X 2/2+VRAM64K ※ターボ日は標準モートで

by ZEEDEN岡林だい ▶ 解説は56ページ

逃げも隠れもしない、マウス によるトントン相撲である。

このゲームを楽しむには、マ ウスと相手と空き箱が必要だ。 しかし、一般のトントン相撲の ように箱に土俵をかいたりする 必要はない。遊ぶ手順は、 ①マウスをポート 1 に差しこむ ②空き箱をひっくりかえす ③そのうえにマウスを乗せる ④プログラムを実行する ⑤2人の力士の四股名を入力 ◎画面に力士と土俵が表示され、 音楽が鳴りおわるころに箱をト ントンとたたきあう(プレイヤ 一1はマウスを左に押し出すよ





●伊万里の松雲饅頭(しょうろまんじゅう)の空き箱を土俵にして戦いをくりひろげた。マウスの揺れば画面に伝わり、電子力士はつっぱりあう

シコ名の入力

ラコ名のスカへ

出すように)

②どちらかのプレイヤーの足が 出たら終わり

右クリックでおなじ西脱名で リプレイ、左クリックで四股名 を変えてリプレイできる。

正直にいうと、ゲームとして ほんとうに楽しめるのかどうか は疑わしい。しかし、アイデア の大胆さと、PSGを「ノコッ タ、ノコッタ」と鳴かせている芸 の細かさがすばらしい。



GDーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「~」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モード【ターボ**円ユーザーの方へ】**「※ターボ円は標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DD に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。





うに、プレイヤー2は右に押し



このマークは左から、「画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラム がn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサ イズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

マウスを買ってスカッシュしよう



M5X2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by KPC

▶解説は55ページ

パワーをためて かだトのへ 打つ 1J7ºLT ラケットの移動 のだ。

マウスを使った3次元スカッ シュゲームだ。マウスを持って いない人は、残念だが、このゲ ームをプレイすることができな い。どうしても、なんとしても プレイしたいという人は、これ を機会にマウスを購入するって いうのも男気が感じられてグー (死語)だ。思いきってマウスを 購入したとたん、急に背が伸び たり、視力が上がったり、好き な彼女から告白されてしまうよ うなことも、たぶんないだろう が、絶対にないともいえないぞ。 さあ、電器屋にはしれ/

マウスを手にいれたらさっそ くプレイだ。おっとその前に、

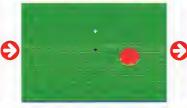
「スカッシュ」というスポーツを 知っているだろうか? 四方を 壁でかこまれたコートで、壁に 向かってボールを打つというテ ニスに似たスポーツだ。まだ日 本ではなじみが薄いけど、、欧米 ではさかんにプレイされている

画面に表示される赤い丸がラ ケット。この赤い丸をマウスで 自由自在に動かしてボールを打 ち返すのだが、ただボールにラ ケットを重ねるだけでは、ボー ルは返らない。マウスの左ボタ

ンを押し続けて、打ち返すパワ ーをため、ここぞ/というとこ ろで左ボタンをはなしてボール をヒットさせるのだ。

スピードのあるボールを打ち 返すほどスコア (最後に表示) がよくなるぞ。

はね返る



○右ボタンを押している時間によって、ボ 一ルのスピードも変わってくるぞ

リフトからとなばかる

(1)7ºLT

また打つ!/



○はね返ってきたら打ち返す! でもなか なか難しいんだよね、これが……

次のパンジージャンファへ



打つ/

●立体感のあるコート。画面の外側にでて しまってもゲームオーバーなのだ

度胸だめしの、死を賭けたダイビング



BANJII, FDS

MSX 2/2+RAMBK ※ターボRは標準モードで

by ぽて

今、海外旅行ツアーに取り入

れられるほど人気になっている

「バンジージャンプ」。でも、実

際にやるとなると勇気がいるよ

ね。なんてったって死んでしま ったら……ねえ。でもゲームだ ▶解説は57ページ

を押して台から飛び降りよう。

たら、スペースキーで次の面へ 進む。でも、少しずつゴムが長 くなっていくので注意しなくて はいけないぞ。 (が)

RUNするとゴムの長さが表 示され、台に乗った人が画面上 地面すれすれのジャンプほど高 から下りてくるのでここだノと 得点だ。地面に落ちたら当然ゲ 思ったところで、スペースキー ームオーバー。得点が表示され



g~4 35 92

●よーし! 落ち着いて、落ち着いて……。ちょ、ちょっと下を見て 見ようかな、はは……。ひえ一やっぱり怖いって! いやだール



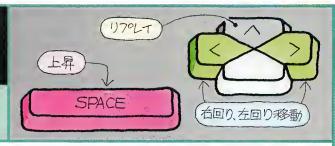
SPACE

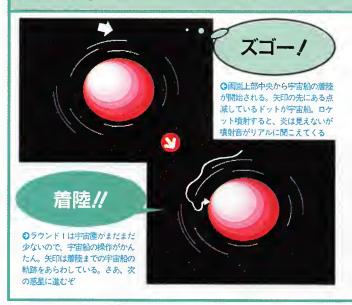
◆Sはスコア、Tはトータルスコア、Hはハイスコアだ。みんなでス コアを競いあうと盛り上がるぞ

この惑星になんとしても着陸するぞ!



MSX 2/2+VRAM 128K ※ターボRは標準モードで by 大家のケンちゃん ▶解説は58ページ





ファンダムには初登場だが、 AVフォーラムでは常連として 鳴らし、最近顔を出している FM音楽館でも評判のいい、大 家のケンちゃんの作品だ。

ゲームは意外とシンプルな着 陸ゲーム。RUNすると彼(設定 では宇宙船を主人公としている のでこう呼ぶ)は画面上部中央 に登場。惑星の引力に引かれて いく彼はドットなので見失わな いように。惑星のまわりには環 状に宇宙塵が散在している。彼 をそれにぶつけないように惑星 のまわりを右回り、左回りに移 動させ、クリアな道を進む。あ ぶなくなったら噴射して上昇で

きる。そうやって惑星に着けば 着陸成功となりラウンドクリア。 惑星の色が変り、さらに宇宙塵 が増えた惑星の着陸に挑戦して

宇宙塵にぶつかると今のラウ ンド数を表示してゲームオーバ 一となる。 (ち)



⊙ラウンド5。そろそろむずかしくなって くる。気を引き締めて操作しよう

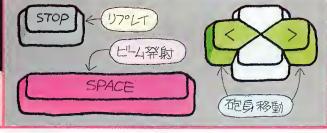
ハ大地の地球を隕石から守りぬけるか!



MSX 2/2+RAM8K ※ターボPは標準モートで

hv 梅木讯

▶解説は59ページ





○砲台の右上から隕石が降ってきた。砲身 を右に向ける!

RUNすると、ちょっと待っ てゲームスタート。これは地球 に降り注いでくる月の破片(隕 石)を撃ち落とすシューティン グゲームだ。

画面下部中央にあるのがビー ム砲台。その砲身を操作し、落 ちてくる隕石に狙いを定めてビ

一ム発射/ 隕石に命中すると、 隕石は砕け、新しい隕石がまた 降ってくる。外したり、ぼんや りながめていると隕石がどんど ん落下。そして、青い地球の表 面に達するとゲームオーバーと なる。

画面下の「YOU:」で表示し

てあるのがスコア。その横の力 ッコのなかの数字が隕石を撃ち 落としたときにスコアに加わる 点数だ。隕石は高い位置で命中 させるほど高得点(最高5点)と なる。また、撃ち落としていく と隕石の落下スピードは5段階 であがっていくぞ。



○発射されたビーム ○どうかな、どうか ○ドカーン、隕石が が空を切り裂き飛ぶな、当たるかな?



心け散る



○一難去ってまた一難。こんどは隕石が左 上に出現。果たして地球を守りぬけるか



●砲身を右に傾け、隕石に狙い定めて発射!

方形万華鏡パズルで消えるダイナミズム SLANT スラント



MSX 2/2+RAM32K ※ターボ日は標準モードで

by Toxsoft

▶解説は60ページ





昔、ドラえもんで矢印の方向に重力が働くっていう道具が出てきたことがありました。うっさて、ゲームの説明です。まず全50面の中からランダムに面が決められ、はじまります。カーソルキーでブロックの入った

箱を4方向に傾け(ブロックが その方向に移動する)、おなじブ ロックがとなりあうとそのブロ ックが消えます。連鎖反応で一 度に消えることもあります。

決められた手数内にすべての ブロックを消すと面クリアで、

うるるる~んまぐ

ランダムに別の面になります。 スペースキーを押すとおなじ面 を最初からやり直し。ESCキーを押すとその面を飛ばして別 の面になります。一度クリアし た面にはならないという親切設 計で、多い日も安心です。(O)



ぷよぷよ跳ね回る巨大スライムとの戦い

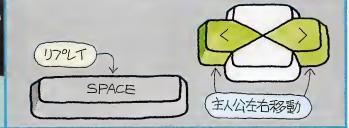
▲ エセ・スライム



MSX 2/2+RAM8K ※ターボPは標準モードで

by ぼょんちょ

▶解説は62ページ





ふぶよん。カラーコード4のスライム



○カラーコード8になって迫ってきた!



○あっち向いてピョン

関係ないようだが、「偽」とい う字はふつう「ニセ」と読み、「エ セ」は「似而非」または「似非」と



イムの色か変わる



○攻撃に成功。スラ ○失敗。押しつぶさ れてしまった



○ | 回チクリと刺すとカラーコード5



○真上に跳ね上がって様子を見てるみたい



○こっち向いてピョン

書く。「偽」を「エセ」と読ませて いるあたり、かなりうさん臭い が、遊んでみるとけっこう明る く楽しい。

プログラムを実行してからし ばらくは変形するスライムの形 を作りつづけるのでじっと待つ。 ぷよぷよ跳ね回る巨大なスラ



○さらに刺すと赤くなる。カラーコード6



○ときどき一瞬分裂してみせたり



イムと2本の剣で戦おう。うま くスライムを刺すたびに、スラ イムの色が変化し、12回刺した ところで、戦士の勝利が決定し て「ゆうしゃよ!」という勝利メ ッセージが表示される。スライ ムに押しつぶされたらゲームオ ーバー。むずかしいようで、か



○スライムの跳ね方はランダムに変わる



○いやに高く跳ね上がったり



○白くなったスライムを刺すと・・・・・ んたんなようで、やっぱりむず かしい。 (\Box)



○ついにスライムを倒し、祝福を受ける

YUKI♡の名作『LOT L OT LOT』、多色刷りの 逸品『晴れ、ときどき爆弾』、

パレット切り換えの元祖『グラフィックアニメーション』、貴花田メ ーカー『大相撲』、遊べば遊ぶほど腹が立つ『RIDICULOUS BIKE」、ポンジャンよりもやさしくマージャンなみに奥が深い『数 雀』、SCREEN 1 のパターン名称テーブルの切り換えであの"F-ZERO"を先取りした『SPEEDER』、チェス盤の理想形『GAT TYAUV』、スポーツ平和党など47ファンなら『COUNT3』、など47

AB判/154ページ/2DD付録ディスク付き/定価1980円(税込)



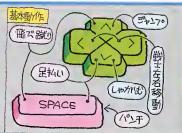
きれいな夜景をバックに多彩な技が舞う

MIDNIGHT FIGHT



MSX 2/2+RAM32K※ターボRは標準モートで by SILVER SNAIL ▶解説は63ページ







のフレイヤーを C O Mにする場合、●のある場所を「COMPUTER」にする

2人対戦、COM対戦、CO M対COMの対戦もある格闘アクションゲーム。最初に各プレイヤーのコントローラーと戦士(キャラクタ)を選択する。ただし、おなじ選手どうしで戦うことはできない。

登場する戦士の体力が表示されて勝負開始。選手は基本技の



●プレイヤートの選手は画面の右に登場。 修羅対力イザーの勝負開始!

ほかにオリジナル技を持っていて、いかにこれを使いこなすかがこのゲームのおもしろさ。技と技がぶつかりあった場合、攻撃力の小さい技を出したほうがダメージを受ける(同等だとたがいにダメージを受ける)。しゃがむとダメージは半分になる。ダメージを受けると体力が減り、なくなると負け。どの技がどれだけ攻撃力をもつかは自分で見



○つ、強いぞカイザー! 低空飛行で飛んでくるカイザーの飛びひざげりの前に苦闘している 修羅。いままた、襲ってきた飛びひざげりに、修羅の斬岩掌が竿裂! どっちか勝つか!?

極めてくれ。

格闘風景は技の掛け合いとい うより、撃ち合いという印象が 強い。それが勝負を大味にして いるという意見もあるが、そこ がおもしろいともいえる。(ち)

GN: KAISER

6人の強者

「GN:〜」はゲーム中に使われている戦士の名前。十字キーマークの黒い部分が入力箇所。**″はスペースキー(Aボタン)の入力を意味する。下の技の出し方は戦士が左向きの場合です。

修い程。 日本出身、空手の使い手。修羅の必殺 技、斬岩掌(ざんがんしょう)は、すべ ての技のなかで最強である。この技を 使いこなせ!

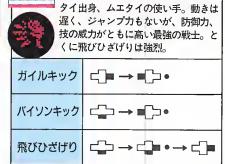
巴投げ	<u> </u>
タックル	
斬岩掌	

ミルデイラ GN: MILDURA オーストラリア出身、八卦掌(はっけ しょう)の使い手。動きはすばやいが、 防御力が低い。また、高くジャンプす ることができ、空中戦が得意。









カイザー

TEETS.

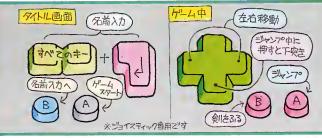
ザクザク斬りまくる痛快アクション SWORD・BATTLE



M5X2/2+VRAM64K ※ターボPは標準モードで

by ひろ

▶解説は66ページ





◆タイトル画面。コンティニューがないの が非常に残念

★おはなし

オレはコリコの町に住む剣士だ。とはいってもこう平和な世の中では剣だけでは生活してゆくこともできない。そこで大きな街に出稼ぎにいった。

出稼ぎを終えてかえってくると、町がモンスターに襲われている/ どういうことなんだ/考えるよりもはやくオレは剣を抜くと、モンスターに斬りかか

ステージ 1 から フを紹介

ステージ1〜3が前半で、ステージ4のデモからステージ5〜7が 後半になっている。ステージ8は エンディングなので、自分で苦労 してみてほしい。



○「天使の滝」にかかる橋。青いスライムのような「シレイル」はびょんびょんはねてうごきをつかみづらい



○古代遺跡。柱がギリシャ風。あまり強い 敵は出てこない。下突きの練習にもってこいだ。

っていった……。

★操作

操作はジョイスティック専用で、左右キーで移動、Aボタンでジャンプ、Bボタンで剣を振る(押しっぱなしで連続して振る)。また、ジャンプ中に下キーを押すと下突きをする。

タイトル画面では、主人公の 名前を変更することができる。 (コンティニューはなし)

★ゲーム内容

つぎつぎに現れる敵をやっつ けて、次のような8つのステー ジをクリアするのが目的。

| ……コリコの町の近くの橋 2……コリコの町の近くの遺跡

3……コリコの町

4……主人公の家(デモ)

5 樹海

6……廃抗の近く



のジャンプ中に下で下突きができる。当た り判定がシビアではずれることも多いが、 うまく当たれば2、3発分のダメージを与 えられる。便利/



●コリコの町。ボスの「トッペル」は下突き しかしてこないので楽勝。しかし、これを 下突きでたおすのは難しい

フ……廃抗

8 廃抗の出口(デモ)

各ステージの最後にはボスがいて、それを倒すとステージクリアとなり、体力の♡が完全回復する。



●死んでしまった……。最終面あたりで死ぬとおもわず硬直してしまう。さあ、もう ト回チャレンジだ



●空中で剣を振る。ジャンプの最高点より すこし下でヒットすれば、かなりの連続ダ メージをあたえられる。スティック上と同 時にジャンプすると高くとべる



○主人公の家にかえってきた。恋人(奥さん)かやってくる。今までの疲れもふきとぶ

なんてこったい/



全ステージをクリアするにはすべての敵の動きを把握することが大切だ。全ステージクリアの次には、全ステージを下突きだけでクリアしてみよう。(お) ウジャンプ中や画面の端でダメージをくらうと、動けないままそのまま何発も連続してダメージをくらってしまい。そのまま死ぬこともある。すごくくやしい死に方だ





のここに現れる「スラフ」には要注意。気を ぬくと連続ダメージでいきなり終わってし まう



●廃抗の入り口。敵も超強力だ。うまく 突きをつかいこなせ。写真はモンスターを やっつけたところ



のここはいままでのポスが総登場する。 最後のボスはテレポートするぞ。 こいつをたおすと……

本家『シムシティー』を待ちながら



MSX 2/2+RAM32K ※ターボPは標準モードで

by 佐藤渉

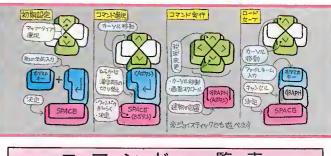
▶解説は68ページ

プレイヤーが市長となり、何 もない荒野に街を作り上げてい くシムシティータイプのシミュ レーションゲームだ。

RUNしてしばらく待つと、 マップタイプの選択画面になる ので、好きなマップタイプを選 ぼう。「島タイプ」「大河タイプ」 は山地が少なく、水域が多い。 水辺に近いほうが地価が高いた め、街が発展しやすい。まずは この2つのマップでコツをつか もう。「盆地タイプ」「山地タイ プ」は水域が少なく、山地が多 い。序盤はなかなか発展しない ので苦労するけど、最終的に開 発できる地域が多いのがメリッ ト。上級者向けだ。

マップタイプを選んだら、い よいよ街作りの開始。プレイヤ ーに与えられるのは市長として、 いっさいの街作りの権限と3億 円の資金。4年の間にできるだ

け多く人口を増やすことが任務 だ。このゲームでは「地価」とい うのが大変重要な要素になって いるので、むやみに住宅地区や 工業地区を造成しても税金のむ だ遣いにしかならない。周りに 道路がなかったり、地価が低か ったりするとなかなか発展しな いのだ。まずは水域や森の近辺 の地価が高い所に道路を敷き、 街を作っていこう。おっと、も うひとつ重要なポイントを忘れ ていた。市民にとってあまりあ りがたくない税金の「税率」だ。 初期段階で7%に設定されてい るけど、1%から20%まで自由 に設定することができる。当然 税率が高いと街の発展が鈍って しまう。しかし、税率を上げて も人口が減ることはないので 1、 2年の重税は作戦のうち、反感 を恐れることはない。そう、キ ミは市長なのだ。 (が)



	マ	ンドー覧表				
画面を スクロール		その名のとおり画面をスクロールさせるコマンド。他のコマンドでもスクロールするが、スピードがほかより速い				
道路を敷く		道路を敷くためのコマンド。かかる費用は I ブロック I 00万円。道路を敷かないと、とくに商業、工業は発展しない				
整地		水域以外の場所を平地に戻す。費用は山地のみ5000万円、それ以外は100万円				
住宅地区 造 成	E	3区の中でいちばん人口比率が高い。道路をあまり必要としないが、地価が高くないと発展が遅い。 プロック 000万円				
商業地区 造 成		人口比率は中程度。道路、地価ともにある程度必要。費用は商業地区、工業地区ともIプロック1000万円				
工業地区 造 成	I	人口比率は最も低いが、この地区が発展すれば発展速度が上がる。地価はまったく関係なく、周りの道路により発展する				
公園建設	垒	公園を建設。周辺の地価を上げる効果がある、市民の憩いの場。費用は10000万円。住宅地の周辺に造ってあげよう				
公民館建設	7	公民館を建設。周辺の地価を上げるほか、発展速度を上げる 効果がある。費用は50000万円。ちょっと高いなあ				
スタジアム 建 設		スタジアムを建設。効果は公民館の上をいくが、費用が 100000万円と、高過ぎるのが難点。だがひとつは建設したい				
発 展		街を発展させる。数字がゼロになったら か月終了、税収が 入る。発展中にウインドウを開いて、中断することも可能				
税率変更		税率を 1%~20%の間で変更する。税率を低くすれば発展速度は上がるが、税収は下がる。ここで大きな差がでるぞ				
セーブロード		街のデータをセーブ、ロード。間違ってエラーが出ても、F 2 キーで続行。ファイルネームをメモしておこう				

街を作ってみた とり あ



長というより村長って感じかな



○「島タイフ」を選んだ。島だと市 ○まずは道路を敷く。市民がいな ○うーん、どうも発展のスピード ○税率を下げたとたん、少しずず いので自分で敷く。ガーン……



が遅いなあ。どうしてかなあ?



街が発展。市民は現金だいいい



○とうとう任期が終了。わが街も こんなに発展。感涙にむせぶ

発展するユニット/









OMSX・FANを形どった道路がのびる「ねお しんばし」シ ティの全体図。うーん、すばらしい街だ。エクセレント//



○だいぶ街らしくなってきた。よし! 市民のためにスタジアム でも建ててあげよう。え? 重税なんてとんでもない、ははは……



iの戦士は、力と知力を備える



MSX 2/2+VRAM64K ※ターボPは標準モードで

by DC-SOFT

▶解説は70ページ

ここは城塞都市ファリスト。 すべてを焼きつくした、あの大 革命から長い年月が過ぎた。 人々は平穏をとりもどし、廃墟 となった街をようやく復興した。 さて、戦士であるキミを呼び 出したのは、ほかでもない、最 近、神殿において金を賭けて戦

闘をする、ふとどきな輩が数多 くいるということがわが耳に入 った。戦士や盗賊だけでなく、 あろうことか僧侶や魔法使いま でが、くだらぬ殺しあいにうつ つを抜かしていると聞く。戦士 よ、どうか、このことが国王の 耳に入らぬうちにこの問題を解

決してくれぬか。革命当時、剣 の腕で名を馳せたおぬしならた やすかろう。なあに、ちょっと、 こらしめてやるだけでよいのだ。 フフ、断ることができぬことは わかっていよう。頼んだぞ革命 の英雄殿。戦い方がわからねば 下をよく読むことだ。 (が)

タイトル画面



○タイトル画面。メニューはマルチウイン ドウになっていて操作性バッグン!!





- St …・・ストレングス
 - 武器攻撃力に関係 · In·····インテリジェンス 魔法攻撃力に関係
 - ・Ag·····アジリティ 魔法防御と先制攻撃に関係
 - · De……デクスタリティ THIEFの必殺技に関係
 - · Co……コンステテューション

●名前、クラスを決めたら、HPに関係 能力値の振り分けを行う。カ・Me······メンタルパワー ーソルの左右で増減させる MPに関係



○右のウインドウからカーソルキーで行動を選びスペースキ - で作戦を決定。リターンキーを押すと、ポーションをいつ 使うかの決定に移る。上のゲージはHP、下はMPの回復だ

· DEFENCE…防御

· CRITICL…必殺技



○ステータスの表示。先に決 めた能力値によってHP、M Pの上限が決められる



○装備を整える。武器、鎧、 楯は下にあるものほど値段が 高い。スペースキーで決定



キャラを作り、ディスクにセーブし たら、モードを選んで戦闘だ。モー ドの種類は、コンピュータと対戦す る「1P MODE」。セーブしてい るキャラどうしで対戦する「VS MODE」。キャラ全員でトーナメン ト大会を行う「TOURNAMEN T」の3つ。この中から、出場する試 合を選択しよう。戦闘は、お互いに HPがなくなるまで続く。ちなみに スペースキーを押しつづけて戦闘を 終了させることもできるぞ。その場 合HPの多いほうが勝者だ。



○コンピュータが操作する敵を倒していく 「IPモード」。6人倒すとエンディングだが、 敵も強くなっていくので油断は禁物だ



●「VSモード」では白熱した戦いを繰り拡 げることができる。画面はがまことささやの 対戦。えーい! こざかしいぜ、ささや!!

DURNAMENT



●8人で戦う「TOURNAMENT」。優勝 したキャラは、わが子のようにかわいくなる はずだ。そう、親がなくては子は育たない



戦いにおいて、敵の強さを知ること も大切だ。そんなときはこのメニュ -を選ぼう。カーソルキーでステー タスを見たいキャラを選び、スペー スキーまたはリターンキーで決定す ると、ステータスや作戦、装備を見 ることができるのだ。強いキャラを 作るためにも有効に活用しよう。そ して、さらに重要なのが戦術。たく さん回復のポーションを持っていて も、使うまえに負けたら意味がない。 またWizardやCrelicはMPにも注 意しよう、「MAGIC」や「CRI TICL」ばかりの作戦だと、MPが なくなったとき、敵にタコなぐりに ODEFENCEは武器攻撃だけでなく、魔 されるのがオチだ。



法攻撃もほとんど防げる。よく作戦を練ろう

必殺技だって 使えちゃう!

必殺技とは、クラス特有の能力を 使い、1ターン力をためて大技を 出すことだ。勝敗を左右するぞく



の必

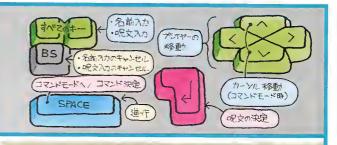
地味だけど味のあるスルメRPG



MSX 2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by あっちゃん

▶解説は70ページ





O作者いわく、ドラクエⅢを参考にしたと いうタイトル画面

最初にいっとくが、このゲー ムは超おもしろい/ このゲー ムを一目見た「ささや」が「絵の ないRPGなんかつまんねー よ」などとほざきおったが、それ は素人のあさはかさ、プレイし ないとこのゲームの真のおもし ろさはわからないのだ。とにか くオイラは超気にいったぞ。と、 いうわけで本題にはいる。

とりあえずRPGをやったこ とがある人なら、このページの 表を見ればすぐにプレイできる はずなので、ここでは職業につ いて説明しておく。

ゲーム開始直後、主人公は「コ メディアン」になっている。はっ きりいって弱いので、すぐ転職 することをお勧めする。職業は 戦士・盗賊・僧侶・魔導士・ア

勇敢なる主人公



はこいつがキミの分 身の主人公。京都の 大文字焼きに見えな くもないが、冒険を 進めるうちにいとし く(?)思えるはずだ

Zは海で通行不 能。Dは洞窟、Qは回復の泉を示している。 ここには映っていないが、街はMだぞ

ッドから自由に選ぶことができ る。職業によって扱える武器や 魔法はもちろんのこと、レベル UP時のパラメータの変化値も 異なるのでいろいろ調べてみる といいぞ。また、あるイベント をクリアすることによって、よ り優れた職業に転職することが できるのだ。

このゲームに必要なのは想像 力。AやZが地形っぽく思えて きたらしめたものだ。 (に)

コマンドの説明

つよさ	ステータスをみる
いずみ	HP、MPを回復する
どうぐや	アイテムの売買をおこなう
はなす	街の人達と話す
てんしょくや	転職をする
でる	街を出る

移動時

STATUS	自分のステータスをみる
ITEM	アイテムを使う、または装備する
MASIC	魔法を使う
SAVE	データのセーブをする
LOAD	セーブしたデータのロードをする
I-CON	アイテムを捨てる、整理する
REMOVE	装備をはずす
CANSEL	コマンドモードからぬけだす

ATTACK	手持ちの武器で攻撃する
MASIC	魔法を使う
ITEM	アイテムを使う、または装備する
CONDITION	自分と敵の状態をみる
ESCAPE	逃げ出す、ボスからは逃げられない

魔法のシステム

このゲームでは魔法をつかう場合、それに対応した呪文を唱えなければ ならない。呪文は「MASIC」のコマンドを選択後、キーボードより カタカナで入力する。呪文は人との会話やメッセージより入手する以外 に、敵が唱えることもあるので怪しいと思ったらメモするようにしよう。

魔法の名前	種別	効 果	呪文	
ケロ	白魔法	HPを40回復する	カル	424h
ケロロ	白魔法	HPを200回復する	770	17D - 6
ネムネム	白魔法	敵を眠らせる	201	CAIL
ギガ	黒魔法	敵に18のダメージを与える	ケヘ	t369
ギガン	黒魔法	敵に50のダメージを与える	ムス	LYIL
クド	黒魔法	敵を毒の状態にする	45?	1 (1/4)

マルネル(スレル)カキット(トム)パーでネン(コルケ)

アイテムの紹介

アイテムは武器、防具を含めて約60個存在する。ここではゲーム序盤で 登場するものを紹介する。またこれ以外にも「くるいだけ」や「まほうの ロープ」など役に立つものが多いので、いろいろ試してみるといいぞ。

くさ	HPが40回復する
えらいくさ	HPが200回復する
すごいくさ	HPが600回復する
ねむりぐすり	敵を眠らせる
かまいたち	敵に約50のダメージを与える
かえんびん	敵に約280のダメージを与える
きんかい	たまに敵が持っている、売ると大金
ええてら	MPを100回復する
ウォンド	魔導師用の杖
	7-13/7-1/1

デヤカ (スキルラ) スコレ LHINLY メガンー(スメタルヘルト)

プチハルス キメハルス 1-141

ギがランレムトスノレ

CAILL 3695 LYILL りかえ 140

TEE L

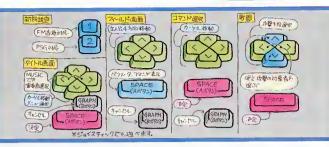
なぜかヌーボーが食べたくなるRPG

THINFAT ZAYYYY



M5X2/2+VRAM64K ※ターボ Rは標準モードで

by FRIEVE ▶解説は71ページ





②ストーリー。「聖玉」、「ジュエルハイム」
などのキーワードは重要だ

上のようなストーリーではじまる「THINFAT」。登場するキャラクタたちはすべて作者の友人らしい。投稿フロッピーと一緒に入っていた手紙に、細かい人物紹介が書いてあったがここでは残念ながらスペースがないので割愛。私は高校時代を思い出しつつ読ませていただいた(遠い目)。

ゲームをはじめてやるときは MAKING DATAで名前

かずは旅立つ



○旅立つかず。はじめは一人旅だ。はやく 仲間をみつけよう

かずのお姉さん



のかずの家にいるお姉さん。弟思いのいい 姉さんだ



のタイトル画面。MUSICモードから抜けるときはBボタン

これが主人公「かず」/

●正面から。つぶらな 瞳がとてもキュート (うそ)。両側でちょこ ちょこ動いているのは 手なんだろうか?





②ななめから。なんとなく目つきがいやらしくないか? 肩を上下させてひょこひょこ歩くぞ

●後ろから。ぶりぶり のお尻がかわいい(大 うそ)。オトコは背中で ものをいう、ってやつ だな



を設定して、「おわる」にしたあと(名前などをいじらなければ作者の設定した状態になる)、STARTでゲームが始まる。途中の場合は、LOADでデータを読みこめる。戦闘中にパーティの中のだれか1人でも死んでしまうとゲームオーバーなので気をつけること。

太っている人は身につまされつつ、そうでない人は「太っているってこんな気分なのか」と思いながら遊べてしまう。

このゲームのBGMはかなり 気持ちいい。FM音楽館の作品 も顔負けのデキばえで、特に海 のBGMが最高だ。

FM音源があればゲームの最初にPSGかFMのどちらできくかを選択できるが、FM音源の人も一度はPSGで聞いてみてほしい。 (お)

けいちゃんのピンチ



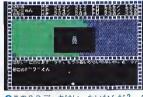
○ I 人目の仲間けいちゃんは、おとうさん につかまっている。助けてあげよう!

まなあが仲間に



◆魔物におそわれていたまなあを助けたら 仲間になった。結構たよりになるぞ

なぞのCDデッキ



◆このCDデッキはいったいなんだ? Dといえば音楽。音楽といえば・・・・

海をわたる



◆あるアイテムをもらうと、海を渡れるようになる。 漁風が気持ちいい?

よしゆはぼけていた



●ぼけているよしゆ。どうすれば正気に戻せるのか? そして彼の正体は?

モンスタ-



!?

必殺技をマスターせよ

4人のキャラクタは、店で売っている巻物を使うことによって必殺技を覚えられる。必殺技はPWを消費する。技を覚えられるキャラクタがいないときに巻物を使っても巻物はなくならない。

かず

すべて敵単体にダメージを与える 技だ。PWが低いので無駄づかい はさけよう。

けいちゃん

びららん、びりりん、びるるんは 1人、びれれん、ぴろろんは全員 のHPを回復させる。HPが減っ ているキャラクタは、けちらず回 復させよう。

まなあ

ショットは、普通攻撃よりも弱い のでまるて役に立たない。ダイナ マイト、ミサイルは敵単体、レー ザー、プロミネンスは敵全体にダ メージをあたえる。特にレーザー は中盤に多用することになる重要 な技だ。

よしゆ

すべてが敵全体にダメージを与える技だ。また、気合いをつかうことによってPWを回復できる。サンダーなどは高いが、終盤では必要だ。

素敵なエディタであなたも多色刷り(笑)

エス・エス・ティー



M5X2/2+VRAM64K *ターボ日は標準モードで by PSYZANSU SOFT ▶解説は71ページ

このエディタは、スプライト モード2、つまり多色刷りスプ ライト用のエディタだ。このツ ールであつかえるタイプはスプ ライト2枚重ねのみ。しかし、 表現力は驚くほど豊かである。

何のことかわからない人は卵 年]月~4月号のスーパービギ ナーズ講座で詳しく説明してい るのでぜひ読んでみて。71ペー ジにファイルの解説もあるよ。

 (\bigcirc)

モードで変更可との色情報を表示。色選択との色情報を表示。色選択 エディットエリア。ここにドットを置いていってキャラクタを作る が現在エディット中のスプライト スプライトキャラクタエリア。 ット変更もこうこから色を選択する。 左向きの矢印 9123456789ABCDEF

アイコン群。左右キーで選んでスペースキーで決定

エディットモード

前首次《京中主日本》



上リア。

バレ

●スプライトキャラク スペースキーを押す。 ターンをエディット。

●カーソルキーを使いエディット エリア上で点滅する四角いカーソ ルを動かして、左に表示されてい るカラーエリアで、同じ段の3色 の中から1色を選び、Z、X、C のキーでドットをセットしていく。 一を押すと、『S・S・T』を終了さ ドットのリセットをしたいときは せることができる。

タエリアの矢印で示さ ●HOMEキーを押すと現在エデ れているスプライトパ ィット中のスプライトパターンを クリアしてしまう。復活はしない ので注意して使おう。

- ●リターンキーを押せばアイコン 選択モードにもどれる
- ●また、このモードのときにCT RLキーを押しながらSTOPキ

アニメモード



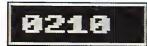
●いくつかのパターン を順番に表示させる。 アニメーションするス プライトパターンの作

成・チェックに使おう。

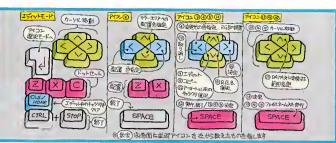
●キャラクタのパターンを右のス プライトキャラクタエリアの中か らカーソルキーの上下で選んで右 キーを押す(左は取り消し)。この ように5パターンまでを選んだら スペースキーで実行だ。



○交互に表示されるスプライトキャラクタ 簡易アニメーションが楽しめる



のアニメバターンを入力中





●エディットするスプライト パターンの選択。スプライト キャラクタエリア内をカーソ ルの上下で選んで、スペース キーで決定



●カラーバレットの変更。カ ラーセレクトエリアにカーソ ルが出るので、カーソルキー の左右で変更するカラーを選

んでスペースキーを押すと、そのパレット のRGBレベル(赤緑青それぞれの強さ)の 変更に移る。RGBレベルの変更は、カーソ ルキーの上下で変更するRGBを選択して、 左右で選択した色調のレベルを変更する。 スペースキーを押すとそのときに表示され ているレベルで決定し、終了する



●スプライトパターンのコピ 一. コピー元は現在エディッ ト中のもの。コピー先をカー ソルキーの上下で選んで、ス ペースキーで決定・実行





● F下反転・左 右反転。現在工 ディット中のパ ターンにたいし

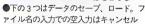
て行われる(2度実行するともとどおり)





ドットシフト (平行移動)する。 はみ出した部分 についてはなく なってしまうの で、逆方向にシ フトしても元に はもどらない

▶下左右に 1





●プログラムセーブ。BAS ICのDATA文に変換してセー ブする。まず変換する範囲を 指定し、ファイル名の入力は

カーソルキーで選んでスペースキーで入力



●データセーブ。スプライト データを3つのファイルに分 割してセーブする。ファイル 名の入力は上のプログラムセ ーブと同じ



●データロード データセー ブで保存したデータをロード する。セーブしたときにでき る3つのファイルが必要。フ

ァイル名の入力はデータセーブと同じ

色選択モード



●エディットモードで 使用する色をカラーセ レクトエリア内の16 色の中から選んでいく

■ZとXで2枚のスプライト画面 の色を決めるのでCの色はZとX の組み合わせによって自動的に決 まる。カーソルの上下でラインを、 カーソルの左右で色を選択して、 ZかXのキーでセットしよう。

●うまく色を組み合わせないと3

色使えるところが2色または1色 しか使えない、ということになっ てしまうこともある。

●ただし、1ライン1ラインは独 立した色設定が可能なので、カラ フルなスプライトの作成が可能だ。

●パレットの順番も工夫してでき るだけたくさんの色が出るように しよう。

●詳しくは1月号~4月号のスー パービギナーズ講座でしつこくや っているのでぜひ読んでほしい。

○このようなカラーの状態でカーソル位置のカラーに色変換をする。 下の写真に続く



○真ん中の色(X)を変えてみる

○右端の色(C)まで変化してしまった



费

闽

はが

24

新宿北局承認

寅 京東東 縮第 都新宿 北郵便局 9

0

雪

財団法人 (東京都新宿区高田馬場4-2-38) 技衝教 MSX•FAN®除 商館 麗

切手を貼らずに

4

30 E 投圾

9#

差出有効期間

併

お出しください。 e i 、
おしい
案内資料

詽 对心 都存道県 Ź

七 四 四 MSX-FAN®係

(9) 多 、ガキを今すぐポスト 件鳃 R H 褫

釆

部帯記号

市外番号

北内市

女?

严

٦ 7 リ繰)-취딸 M819SR28Ø8

見るだけでもぜったいトクする/ 裏面に記入してすぐ出そう。



今すぐポストへ!この八ガキを、



目 次

レボート	ちえ熱の選考会レポート44①
語売物	スーパービギナーズ講座48②
悲壳中勿	アル甲350③
統物	新・マシン語の気持ち52④
解說	SQUASH OF A MAN55(5)
解説	マウス大相撲56⑥
解説	バンジージャンプです。57⑦
解紙	らんでぃんぐ
角鲜 君兒	BEAM SHOT599
加 等 8.55	SLANT6010
角星電兒	偽スライム62①
角军县党	MIDNIGHT FIGHT63@
解說	SWORD.BATTLE66(3)
解化	VAGUE CITY68(1)
解觀	Fighting Heroes ······70®
海洋工品	TERACO QUEST 1700
解觀地	THINFAT71®
用年出兌	S·S·T·····71®
フォーラム	あしたは晴れだ!72⑨
※①~(9はご	アンケート書号です。

TEE SCRUM

編集部にいると、いつのまにか浦島太郎になってしまう。たまに見たTVで巨人が最下位になっていたら怖いよう。

ちえ熱の選考会しポート

6月11日木曜日天気雨。午後 6時から9月号の選考会が始ま る。

午前9時30分。編集部にしてははやい部類に入る時間に Orcが出社。D部門の評価を始める。「わたしがいくらにゃん☆ より、評価があまいといっても、これじゃあ・・・・」とD部門投稿 作品に対するボヤキをもらす。

午前11時30分。Oroと「Fiting Heroes」(DC-SOF T作)で対決。快勝(嬉)。

午後0時。今村秀樹作の「円周

率暗記プログラム」で35桁まで暗記したところで挫折。そこへ Oroが割りこんで、当然のように14桁までスラスラいいやがった(怒)。

午前 0 時。オマケとして入っていた松井政典作のシューティングゲーム「DOOM」がおもしろい。でもBGMがコナミなどのGMであったのが残念。

午後3時。あの『POM FIGHTER』(馬鹿太郎作)が再投稿。 さっそくささやの"あは ~ん" とOrcの"はよーん" が対

決/ "はよーん"強し。

午後3時40分。なぜかしらないが、8月号に掲載した「ねこバレー」で盛り上がる。おーい、選考会まで時間がないぞ/

■午後6時30分 選考会開始

予定の時間を少々オーバーして、選考会が開始された。プロコン直前ということもあってか、出品作品はいつもに比べて少ない。今月は再チャレンジしてきた作品がいくつか出品されている。再チャレンジしてきたのは先にも書いた「PCM FIGHTER」、「アシカの修業5」(木内ヤスシ作)、「Fighting Heroes」の3本だ。「Fighting Heroes」は以前にくらべ、数段アップしたグラフィック

や演出面などなど、採用が濃厚。 6月号の選考会で話題だった、 「POM FIGHTER」の前 作にくらべて変更された点は、 「会心の一発」(大ダメージを与 えることのできる攻撃、ときど きにしか出ない)が付いたこと や、勝負がスムーズになったことなど、前作にくらべてよくなっているのだが……。まだまだ おもしろくなると見こんで、涙 を飲んで今回も採用を見送った。

格闘モノのアクションゲーム がブームらしい。サラリーマン から女子学生まで知っているあ の『ストII』が火付け役なのは書 くまでもないが、だからといっ て『ストII』ばかりでは考えもの である。 (ち)

選考会出品リスト

	作品名	作者	作品内容
1	恐怖の国道42号線	picycle	ヘビのように曲がりくねった道を、ハンドリ ングが非常にシビアな車を駆って進む
1	HYUU	松井政典	わたしが非常に推していたゲーム。ゲーム感 覚がゴルフのパッティングに似ていた
1	円周率暗記 プログラム	今村秀樹	タイトルどおりの円周率を暗記するプログラム。のせちゃえ~で紹介
1	つなひき同好会	ぽて	パワーをためて引き、パワーをためるために 休む。相手との駆け引きがおもしろい
GP	WILD BOY	SHIN.	対人、対COMの格闘アクションゲーム。4 人の選手が用意されている
GP	JOE	北川乃由隆	あるゲームの主人公をモデルにした格闘ゲーム。この手のゲームは彼の専売特許だろう
GP	SLIDER	NOGY	オセロを参考にしたパズルゲーム。おもしろ さよりも、むずかしさが印象に残る
GP	PCM FIGHTER	馬鹿太郎	ファンダムに最初に送られてきた、ターボト のPCM録音を使って遊ぶ作品
GP	アシカの修業日	木内ヤスシ	アシカシリーズ5作目は編集部ではいまいち 人気が上がらない
GP	冗談	アセチレン	。セリフだけのコントがはじまり、最後 にオチがつくお笑い作品
GP	具茶グチャ漢字 ふっかつQUIZ	MITTUN SOFT	モザイクのようにグチャグチャに表示される 漢字がなにか当てるクイズゲーム
GP	CHENGEREI	北元斎	ディスク内のファイルを並べ変えるツール。 単純な並べ変えしかできないのが残念

●採用作品を除く選考会出品リスト。作品名横の「Ⅰ」はⅠ画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の投稿作品をあらわす



○小松健彦作の「剣道、竹刀?」。ちょっと めずらしい東道の対策ゲーム。上段、中段 の構えをとり、面、胴、小手をねらうこと ができる。竹刀の動きはおもしろいが、選 手の動きが人間味に欠けている(ぶつかった ら、相手が跳ね飛ぶとかね)



◆OUTSIDER作の「サブリミナル」。上の写真はMファンロゴだけど、なにが足りないかわかる? 答えはXとFのあいだの点。これはその点を上下に動く手を使って置くゲーム。これを遊ぶと本屋に行って思わずMファンを買ってしまうとか



選考会集計結果

BEST5プラス1

「マウスをボーリングの玉に みたてたボーリングゲームなん ておもしろいかも」、「マウスを 2個つなげ、ラケットとして使 うエアーホッケーというのも雰 囲気がでるぞ」などの言葉が飛 び交った。そのとき審査してい たのが、今月話題の採用作品、 ZEEDEN岡林だい作の「マ ウス大相撲」だったからである。 選考会での総計を見るかぎり、 不採用になってもおかしくない 作品なのだが、それを逆転採用 までもちあげたのが、マウスを 使った奇抜なアイデアといえよ う(または、コルサコフの単独採 決という話もある)。これからど んなマウスを使ったゲームが生 まれてくるか期待したいね。

選考会落ちとなった北川乃由 隆作の『JOE』(ジョー)は『餓 狼伝説』の主人公同士でたたかう格闘アクションゲームである。となりのテクノポリス編集部でも同人ソフトの紹介コーナををてにアーケードゲームなどをうれてにアーケードゲームがよく送られている。最近では『ストII』のものが多く、キャラ、動き、操作なんだって、もしかけは『ストII』なんだけは『ストII』なんだけは『ストII』なんだけら、カカけは『ストII」なんだけら、気分よく紹介できるかいっていた。

もし、オリジナル性豊かな作品と、どこからかゲームアイデアをマネた作品の2本のうち1本を採用しようとした場合、ファンダムでは先に書いた作品を採用するだろう。 (5)

ちえ熱の

円周率暗記プログラム

のせちゃえ、いれちゃえ

MSX MSX 2/2+ RAM8K by今村秀樹

いままで、わたしはファンダム に投稿された作品のなかで、円周 率を暗記するための作品をいくつ か見てきた。そのなかでこの作品 がいちばん実用性があると思って 選考会に出品した結果、選考会落 ち。しかし、もったいないのでこ こで紹介することにするよ。

 り替わり、やり直しとなる。 このプログラムではキーバッファクリアをしていないので、円周率の画面表示時にカーソルキー以外のキー入力と、むちゃな連続キー入力はやめてね。



○ずらっと並ぶ数字。わたしは | 列目まで 暗記したぞ。しかし、もう忘れちゃった…



今回の選考会はさぼってしまったため、今月は書かなくいいんだな あと思っていたらこんな枠があった……。さて、得点トップの「BEAM SHOT」、ボクの評価はちょっと厳しく 7 点。「VAGUE CITY」は夢中になってしまったので 9 点。「SLANT」は新しい発想だとは思うけ で、うーん 6 点。「TERACO QUESTII」は……ごめんなさいの 4 点。「Fighting Heroes」には作者の思い入れが感じられる 8 点。「マウス 大相撲」だけど、もうマウスは使うゲームは珍しくないので厳しく 5 点。いよいよ、就職活動からも開放され、来月はさぼらないでがんばるぞ/

	BEAM SHOT 総計品点	VAGUE CITY 総計 51 点	SLANT 総計 49 点	TERACO QUEST』 総計45点	Fightng Heroes 総計 48 点	マウス大相撲 総計 35 点	ない 4
Orc 付録ディスク、 FM音楽館担当 者。 胸 に セー ラームーンをつ けないでくれ!	昔なつかし、スクラン ブルというかんじだ が、ゲームが単調。敵	このゲームのすごさは、 シムシティーに似てい る見た目ではない。画 面のスクロールだけで 採用だ。賞賛に値する	簡単な操作で奥が深い というバズルゲームの 目標をクリアしてい る。連鎖反応も気持ち いい	テキストだけのゲーム はその見た目とは逆に 奥が深い。ローグしか り、ネットハックしか り。そしてこれ	自分だけのキャラクタ を作り、みんなの作っ たものと対戦させる楽 しさ。マッチメーカー みたいなものだな	う一人、ぼくはこれあ まり好きじゃないで す。マウスが壊れちゃ うよ。もっと低くする べきだったかなぁ	4点=やめたほうが
コルサコフ ファンダム班ボ ス。今は「スーバ ープロコレ3」 の進行に追われ、 遊ぶ暇なし状態	グリグリが好き。あり がちだけどSIN関数を あらかじめ計算してい るんだろうなと思わせ る科学っぽさが好き	ゲームアイデアという 点ではオリジナル性が ほとんどないので 0 点。しかし、スクロール などの技術面を評価	じつは下選考の段階で ボツにされていた。一 見正体のつかみにくい 作品だが、不思議に奥 深い魅力のあるパズル	そっけない画面だが、 こういう画面のほうが かえって内的イメージ がふくらんで、ゲーム の世界が広がりやすい	まあ、及第点というと ころ。かつて「FIGHT ING BET」という名作 があったが、それを超 えていない	だれがなんといおうと このコペ転的発想が大 好きだが、おそらく ちょっと工夫しないと現 実には遊べないだろう	いい。3点以下=ボ
ささや ゲーム攻略記事 担当者。みなさ んささやのコメ ントは大目にみ てやってね(ち)	ケードゲームに SDIと いうのがありまちたで	もういいでちゅ、この 手のタイピュのゲーム は。あきたでちゅ。でも 出来はいいでちゅよ。 次回に期待でちゅ	いいじゃないでちゅか、ムカちゅくほど悩みまちたよ。にいは頭を使うゲームが苦手のようでちゅね。ブッ!	待ちなちゃい、この ゲームは見ためがよく ないでちゅよ。どうちて ここにあゆのでちゅか。 色をちゅけなちゃい	おい、おさだ、あんに ゃに燃えていたくちぇ に点が低いでちゅ。お かしいでちゅう! な めんな、コォラ!!	うわ~ん、うわ~ん、ご めんなちゃい、ゆゆち てくだちゃいよぉ。 ちゅまんないものは ちゅまんないのよぉ	-=採用は阻止したい
ちえ熱 当コーナー担当 者。 夏といえば バーゲン。 仕事 そっちのけで奔 走している	感じ。どうやってビーム のバターンを作ってい	ここまで作れる力量は 認めるが、マネてゲー ムを作って喜んでいる のは、作者側だけであ るような気がする	手軽に熱中できるパズ ルゲーム。あまり頭を 使わなくても、がむ しゃらにやってクリア できるところが好き	画面がシンプルなぶん、いかにも謎が深そうでいいと思う。いきなり "II"としたところに意図があるのかな	やったー/ 十分すぎ るほど立派になって、 帰ってきたのがうれし いね。大勢で遊べるの もうれしいね	うーん、こんなふうに マウスを使ったアイデ アはおもしろいかもし れないが、ゲームとし てはイマイチ	1
MORO スーパービギナ ーズ講座担当者。 夏だろうがパチ ンコ。年がら年 中奔走している	丸い弾を発射するので はなく、ビームらしい ビームが自由な方向に 発射できるのがとても 楽しかった	シムシティーに似ているところが難点で、点を辛くされそうだったので10を付けた。十分 採用レベルの作品だ	敗者復活的な採用だっ たが、小気味のよい ゲーム性と、3画面で 50面という点を評価し た。完成度も高いと思う	選考会の時間ではゲーム全体を把握すること はできなかったが、遊びたい気持ちにさせた ので、期待をこめて	トーナメントに工夫が なく、キャラクタの個 性も薄いとあっては、 とても面白いとは思え なかった	一発ギャグ的な作品 で、マウスの使い方に 工夫はあるが、それ以 外には何もなかったの で少し辛くした	
おさだ ファンダムと兼 ねてゲーム攻略 記事と国際化 コーナー(?)の 担当者である	じるゲームだ。長く やっていると 10年前	またまた「シムシ ティー類似品ゲーム」 た。先月号の「SOME PEOPLE」のほうがよ かったと思う	一度始めたらなぜかク リアするまでやめられ ない。かっぱえびせん 的魅力をもったパズル ゲームだ	テキストの画面がシブ いじゃん。結構操作性 もいい感じ。無難にま とまっているというこ とで7点	ロボクラ○シュ簡略版 といった感じ。こうい うのはもっと細かくバ ラメータがあったほう がいいと思う	アイデアはかなりタダ 者でないキレ方してい ていいんだけど、勝負 がつきにくいのはどう にかしてくれよん	1
にい ファンダムと兼 ねて付録ディスクの担当者となった。彼の手腕に期待大	るんだけど、ビームの 発射角度や当たり判定	まさにシムシティーで すな、これは。可もなく 不可もなく、本家と比 較してもよくできてる と思う	う〜ん、困ったな。この テのゲームって好き じゃない。よくできて いるので本当は8点ぐ らいにすべきかな	見た目のシンプルさと はうらはらに中身は結 橋マニアック、かなり 楽しめました。続編に 期待大ですな	細かなところで不満は あるけど、ゲームとし ては十分楽しめる。ぜ ひ、バージョンアップ 版を出してほしい	こんなマウスの使いか たがあるなんてわエ、 笑わせていただきまし た。でもひとりっきり でやると結構暗いぞ	7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

情報局 5月号『GEAR』をMSX2+で遊ぶ

5月号に掲載された、ターボR 専用ゲームの『GEAR』(LNK 作)をMSX2+でも遊べる改造 法を北海道の中越智哉クン(18 歳) が送ってきてくれた。

①行40の__PAUSE(25 Ø Ø)

②行250のDEFUSR=&H9 ØØØ

③行290の_PAUSE(12Ø) ④行320の_PAUSE(1ØØ) 以上の①~④を次の①~④に直 します。

①FORJ=ØTO25ØØ: NEXT

②DEFUSR=&H9Ø13 ③FORJ=ØTO12Ø:N EXT

♠FORJ=ØTO1ØØ:N

EXT

これでOK。ところが編集部の HB-F1XV(ソニー)、PHCー 7OFD2(サンヨー)では動かない!これじゃ記事にならないよ、と思いながらFS-A1WSX(パナソニック)で試したらちょっと遊べたが、暴走してしまった。うーん、困った情報局だ。(ち)



●運がよければAIWSXで暴走せずに遊べる。ちゃんとした改造法を求ム

12月号付録ディスクでエラーが出てしまう

ターボRで標準モードで立ち上げてから、12月号付録ディスクの「CPUーCHGR. BAS」で高速モードにすると、別のプログラム中でマシン語ファイルを読んだとき"Syntax error in~"が出て止まってしまいます。なぜ?

(静岡県・北村修一/?歳)

A それには、申しわけない ことですが、2つの原因 が考えられます。

①CPU-CHGR. BASの行 40にあるバグ

このプログラムの行40 CLEAR 2ØØ, HI+1Ø は、 CLEAR 200, HI-10 でなければなりません。このままだと、BASICのワークエリアの一部を破壊してしまいます。お手持ちのCPU-CHGR、BASの行40の該当箇所が「+」になっている人は「-」に修正してください。

②DOS1とR800との相性

標準モードで立ち上げると、DOS1系のBASICが立ち上がります。そのあとCPUを切り換えてR800にすると、ディスク操作が正常にできなくなるそうです。それが原因かもしれません。ちなみに、DOS2の状態でCPUをZ80に切り換えてもとくに問題はないようです。(コ)

質問箱

グラフィック用の配列について

グラフィック専用の配列には、2次以上の配列は 使えないのでしょうか? 例えば、 DIM A(1,5Ø)などとして おき、A(1,Ø)からに入れるようなことはできないのですか。

(大阪府・久米井邦貴/15歳)

A 結論からいえば、数値配列であれば、2次以上の配列でも、グラフィック用配列として使用することができる。

グラフィック用配列には、 ①数値配列であること

②グラフィックの大きさに対して、 配列全体に使用される領域の大き さが十分であること

の2つだけが必要なことなので、

配列の次元数には関係ないのだ。

ただし、2次以上の配列を使って添字ごとに別々のグラフィックを管理させることはできない。

COPY命令で配列変数を使う ときは、A(n)ならAというふう にその配列の変数名しか指定でき ないようになっているだろう。

もし仮に、 COPY A(Ø) TO ~ のように、変数名のあとに添字を

付けて実行してみても、エラーが 出るばかりでおよそ期待した結果

にはならないのだ。

もし、添字で配列を分けて使用できれば、アニメーションなどでとても便利になるのだけど、できないのだからしかたないね。(M)

1行プログラム

牛歩戦術 by 坂本伸幸

牛歩戦術とは野党が与党の強行 採決などに対抗する手段として、 記名投票にダラダラと時間をかけ るやり方のことだ。

RUNすると画面の左に人、右に投票箱(#)があらわれる。人をできるだけ遅く、投票箱にたどり着かせるのがゲームの目的だ。人は勝手に投票箱に向かっていくので、スペースキーを押して進み具合を遅くさせる。あまり長く押していると、人が苦立ち大きく進んでし

まうので注意。いかにスペースキーを小刻みに、タイミングよく使うかがこのゲームのポイントだ。

投票箱に達するとゲーム終了。 画面左上の数字が牛歩戦術の成果 となる。リプレイ機能はないので、 またRUNしてね。 (ち)



⊕牛のようにダラダラと歩かなくては

質問箱

MSX・FANのバックナンバーについて

えっと一私、主婦なもんで家計の事情で2~3号みのがしちゃっているんですよね。いまさら手に入れることはできないでのしょーか? スーパービギナーズ講座のページもわけわかんない。だれか私にBASICを教えてください。

(大阪府・今井友紀子/21歳)

この手紙の最後の「ちえ 熱あっちゃんのFanです。 がんばってNe./」のひとことで、 ついつい質問に答えてあげたくなってしまった(惜しいかな、主婦か あ……)。

まず、Mファンのバックナンバーについては、Mファンの目次の

下欄外に、通信販売の問い合わせ 先が載っているので、そこに電話 して聞いてみてほしい。ただし、 通販できるのはあくまでも在庫の あるのものだけで、在庫のないも のについてはあきらめてね。また、 Mファンだけでなく、「美少女アル バム」や「スーパープロコレ」など の通販もそこで受け付けている。

スーパービギナーズ講座がわけわかんない、ということだけど、わたしもわけわかりません(笑)。初心者に対して72ページの「あしたは晴れだ!」で、読者からいいアドバイスが載っているので、それを読んでがんばってNe! (ち)※近々、ほんとうのビギナーズ講座を始める予定です。 (コ)

質問箱

7月号『タコ&イカ~』の実行方法を教えて

A>TAKO一TR.BAS と打ちこんでもエラーが出てしま い、さりとて『タコ&イカ〜』はや りたいし……お願いです! 実行 方法をお教えください。

(長野県・村田幸紀/16歳)

画面に「A>」(プロンプト)が表示されると解凍が終わったことになります。このときはDOSモードになっていますので、BASIC上で作られたプログラムをロードすることも、実行することもできません。DOS

モードからBASICモードに切 り換える方法は、

A>BASIC

と打ちこむか、リッセトすればい つも見慣れたBASIC画面にな ります。ただし、リセットしたと きは解凍作業に使ったディスクを ドライブから抜いておかないと、 DOSモードで立ち上がってしま います。BASIC画面で、

LOAD"(ファイル名)" と打ちこんで(ファイル名は7月 号の41、42ページの欄外に書いて あります) リターンキーを押すと、 プログラムをディスクから読みこ むので、あとはF5キーを押せば OKです。7月号の解説が不親切 でごめんなさい。 (ち)

「アル甲2」の後始末

なぜ、先月号で終わったはずの「アル甲2」が今月の、それもファンダムスクラムの最終ページにあるのか? ごめんなさいコーナーなのである。

経過報告

「アル甲2」は、5月号で募集を開始し、8月号でその結果を発表する予定でした。5月号では、『7-COLUMNS』の記事欄外でひそかに募集しているだけだったので、6月号でもう一度、募集要項を載せました。この2つの募集要項の「しめ切り日」が違っていたのです。

5月号では、「5月15日必着」、 6月号では「5月末日消印有効」 と2週間以上も違っていました。 じつは、8月号に記事を掲載する には前者のしめ切りでなければま にあわないのです。

二重のしめ切りになっていたことに気づいてなかった担当編集者のコルサコフは、5月15日までにアル甲2あてに届いたぶんを解析者のANTARESに送ってやれやれと思っていたのですが……。実際には、全体の半数近くが後者のしめ切りに照準をあわせて送られてきたのです。また、2通、ファンダムへの投稿にまぎれていたものもありました。

8月号の記事は、やむをえず、 そのままの進行で制作しましたが、 二重のしめ切りという失態の後始 末のために、このコーナーを設け ました。まったく申しわけありません。

原則として、8月号の記事で確 定した「入選作(優秀作)」は変更 なしとして、未評価の作品のなか にそれを上回るものがあれば、あ らたに「入選作」に選定するとい うのが後始末の方針です。また、 先月とくにふれなかった「佳作入 選作」についても改めて選ぶこと にしました。

では、ANTARESにかわり ます。 (コルサコフ)

ふたたびアル甲2

8月号の記事用の最初の審査 に間に合わなかったもの、審査後 に見つかったものの中では、以下 の作品が印象に残った。

GAOクンのアルゴリズムは、1~27の値を入れてシャッフルした配列を用意し、レベル27の問題を作るとき、配列Dの要素に1を代入するたびに、この配列の要素を1つずつ参照して、レベルより大きな値なら1を代入しないというものだ。条件判断がはいるだけ優秀作には劣るといわざるを得ないが、差はほんのわずかなので「佳作入選作(※1)」とする。

クロスワードクンのアルゴリズムは、レベル27の問題で1を代入する添字の組み合わせを配列にリストアップしておき(複数から1つを選ぶものは乱数によって決めておく)、シャッフルして順にレベルの個数だけ選んで配列Dの対応する要素を1にするというもの。 先月号で触れたHASEMAKO クンのアルゴリズムによく似ているが、確率分布の偏りがないだけ 優れている。ただ、上記配列を直接シャッフルせず、別の配列で間接的にシャッフルしている点がや や残念で、「佳作」とする。

太田雅之クンのアルゴリズムは、 先月号の「アルゴリズム A」その ものだが、レベル27の問題の作り 方がユニークだ。 6月号の解説を そのままプログラム化したような アルゴリズムになっている。

つまり、各柱が立っているか(1)否か(0)を表わす配列 Cを使って、まず D(n, m)に C(m)を代入する(m=0~6)。これは、柱 nが、すでに立っている柱は立てる、立っていない柱は立てないという意味だ。次に、 C(n)を1にした後、Cの要素が 0であるような添字 kを選んで D(n, k)を1にする。これは、もちろん10 tブロックで押さえる柱だ。イ点が特徴的だが、速度的にはむしろ遅いのが残念。今回特別に設けた「ユニーク賞(※2)」をあげよう。

また、斎尾裕史クン・中村健次 クンのアルゴリズムは、偶然にも ほとんど同じだった。5月号のオ リジナルプログラムに対して、乱 数で選んだ2つの添字RとSに ついて、R>Sのときに、立てる 柱Rに対して立てられる柱Sを1 つしか選ばないようにするための フラグ配列の導入と、インデック ス配列の導入という最低限の修正 だけで問題を作っている点がユニ ークだ。ただ、効率的には劣ると いわざるを得ず、なぜか確率分布 に偏りが見られた点も残念だが、 ふたりとも「ユニーク賞」とする。

MR2クンは、問題作成のアルゴリズム自体は平凡だったが、正解手順を表示するようにした点が印象に残った。正解をデモ的に表示する改造は、見映えがいい反面、正解表示としてはピンとこない面があった。一方、MR2クンの採用した、10セブロックで押さえる柱と押し下げる柱を手順として一覧表示するやり方は、自分が苦しんだ部分をじつくり検討することができるので、より実用的な正解表示方法といえるだろう。

なお、先月号で紹介したものの うち、悪逆無道クンのアルゴリズムを「佳作入選作」、中間不連土と 友立網吾クン、HASEMAKO クンのアルゴリズムを「ユニーク 賞」とする。

(ANTARES)

※ I 佳作入選作の方には、Mファン特製フロッピーディスク5枚をさしあげます。

※2 ユニーク賞の方には、Mファン特製フロッピーディスク I 枚をさしあげます。

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは8月末日。

■ハガキの書きかた

抽選で5名にオリジナルグッズを プレゼントするよ。 ■アンケート集計

対理(フロー)

■アンケート集計結果(7月号) それでは、7月号の集計結果を 発表しよう。3位は『タコ&イカ 〜竜の住む魔城篇』、2位は「ちえ 熱の選考会レポート」、1位は「あ

したは晴れだ!」でした。

アンケート番号は目次ち 1050 7.0 0000 2.000000 見てね! *京都港区新橋 30 x BEET PINE OOO 海河大部(15萬) 野使富岩 TEL COCKEY (SE) - 年令 電話番号を 書き忘れないようと! (4) 1863 !!

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集 している。

- ●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。
- ●情報局=掲載プログラムの改造 方やウル技、バグ情報、読者への メッセージなどを募集。掲載者に はMファン特製テレカを贈呈。
- ●1行ノログラム=そのものりばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ/=11月号のテーマ「心からすすめる1冊」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは8月末日)。また、「あしたは晴れだ/」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇)に各コーナー名を入れる)。主所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

【7月号ファンダムアンケート当選者発表】(北海道)藤本利夫(宮城県)、西正人 〈群馬県〉佐山真一〈神奈川県〉中田淳一・山本真吾〈長野県〉大山茂〈僻岡県〉島崎 信彦〈大阪府〉斉藤靖彦・大野純二〈鳥取県〉金平誠 AV

グラフィック画面に文字を表示する

今月ファンダムに掲載された 1 画面プログラムは、どの作品 でもグラフィック画面を使って いる。LINEやGIROLE などを使えば、かんたんに画面 が作れるからだ。

SB講座への質問

今まで紹介してきた命令を使えば、採用作品のように画面を作るのはかんたんだ。しかし、スコアやタイトルなどの文字は、どうやってグラフィック画面に表示するのだろうか。

■グラフィック画面に文字を表示するには

グラフィック画面では、テキスト画面のように、キーボードから入力した文字が表示されることもないし、LOOATEや

PRINTを使っても画面には 何も表示されない。

グラフィック画面に文字を表示するには、テキスト画面とはちょっと違うやり方をしないといけないのだ。

その方法とは、下のカコミで も紹介しているが、

OPEN"GRP: "~

という命令を実行し、MSXに "グラフィック画面に文字を表 示させるための準備"をさせる 必要があるのだ。そして、実際 に文字を表示する命令が、

PRINT#~

という命令で、テキスト画面で のPRINTとほとんどおなじ 働きをしてくれる。

■グラフィック画面に文字を表示するのに使う命令

▼キーボードにふれてみよう①☞

とはかなり違うので、しっかり覚えておこう。

下のリストを打ちこんで実行すると、 画面に文字が表示される(写真参照)。 行10を見てもわかるように、これは グラフィック画面に書かれた文字な のだ。行20でグラフィック画面に文字を表示するための準備をし、行30で実際に表示するのだ。PSETについては次ページを読もう。

10 SCREEN5:COLOR15,0,0:CLS 20 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1 30 PSET(100,100),1:PRINT#1,"ABC····123" 40 LINE(90,90)-(190,120),8,B 50 GOTOS0



○グラフィック画面だとわかりやすいように赤い四角も表示される

●あらかじめ使用する命令

OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1

OPEN"GRP:" AS#1

グラフィック画面をファイルとして開き、出力可能な状態にする。グラフィック画面に文字を表示するためには、あらかじめ、このどちらかを実行しておかなければいけない。単純に、グラフィック画面に文字を表示するために必要なおまじないと思っていればいい。また、この命令は、RUN、CLOSE、ENDなどの命令を実行すると無効になる。

●実際の表示命令

PRINT #1, PRINT #1. USING~

シーケンシャルファイルに対する出力命令。ここでは、テキスト画面のPRINT命令やPRINTUSING命令とおなじ働きと思っていばいい。表示位置に関しては、次のページを参照すること。



表示後の座標と論理演算

OPEN"GRP: "~

はPRINT#をテキスト画面 のPRINTのように使うため に必要なもので、これさえ実行 しておけば、文字を表示するこ とができる。しかし、テキスト 画面にあるLOCATEのよう な働きをするものは、グラフィ ック画面にはないのだろうか。

■表示位置の指定

グラフィック画面に文字を表 示する場合、表示される位置は LPによって決まる。前回紹介 したLINEやCIRCLEで もLPが登場したが、LPとは、 グラフィック画面でのカーソル 位置のようなもので、例えば、 $LINE(\emptyset, \emptyset)-(1\emptyset, \emptyset)$ と実行したなら、LPの位置は (10,0)に移動する。

つまり文字の表示位置を指定 するには、直前でグラフィック 命令を実行してLPを移動させ ればいいのだ。

グラフィック命令といっても、 LINEなどを使うと余計な線 を描かれたりして困る。そこで、 PSET命令を使うといいだろ う。PSETを使えば、LPも 指定できるし、論理演算の恩恵 にも授かれるので便利だ。

■グラフィック画面に表示され る文字と論理演算の関係

右にあるのは、PSETを使 って文字を表示するとき、論理 演算を行ったときの例だ。

グラフィック命令で論理演算 が行われると、MSXはその論 理演算を覚えているのだ。その ために、グラフィック画面に文 字を表示すると、その論理演算 の影響を受けて表示が変化する のだ。これを利用すれば、重ね 合わせて太文字にしたり、色を 反転したりできて楽しいので、 いろいろ試してみよう。

キーボードにふれてみよう②

これはPSETで位置指定をすると 同時に論理演算を指定したときの例。 まず「ABC」という文字を6つ表

示し(行40)、その文字の上に、文字 の色をカラーコード8(赤)に変えて、 論理演算を指定して1ドットずらし

て重なるように表示(行50~100)し てみたものだ。

どれも白い「ABC」の上に赤い 「ABC」を表示しただけのものだが、 論理演算によって影響を受けている ことが、はっきりわかるだろう。

10 SCREENS:COLOR15,0,0:CLS
20 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
30 M\$="ABC"
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:PSET(90+J*50,I*30+50).0:PRINT#1,M\$:NEXTJ,I:COLOR8
50 PSET(91,50).0.PSET:PRINT#1,M\$
60 PSET(91,50).0.PSET:PRINT#1,M\$
70 PSET(91,50).0.TPSET:PRINT#1,M\$
80 PSET(141,50).0.TPSET:PRINT#1,M\$
80 PSET(141,80).0.TPSET:PRINT#1,M\$
90 PSET(91,10).0.AND:PRINT#1,M\$
100 PSET(141,110).0.AND:PRINT#1,M\$
100 PSET(141,110).0.TAND:PRINT#1,M\$

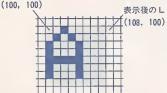


◎上からPSET、PRESET、ANDとなっていて、右側の列はTを付けて透明色 は演算の対象にしないようにしている。文字の色や論理演算を変えて試してみよう

■文字を表示したあとのLP

10 COLOR15,4,7:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 PSET(100,100),4:PRINT#1,"A";
30 COLOR9:PRINT#1," [235] LPT 4."
40 GOTO40

※以下、行10、30、40は共通。

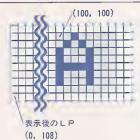


表示後のLP●「:」がある場合

上のリストの行20のように、表示 する文字や数値の最後に「:」(セミ コロン)を付けた場合、表示後のLP は図のように最後に表示された文字 の右上より1ドット右にずれた位置 に移動する。

ただし、移動後のLPの座標が画 面外のときは下を参照。

20 PSET(100,100),4:PRINT#1,"A"



●「:」がない場合

表示するメッセージの最後に「;」がない ときは、LPは8ドット下のいちばん左端 に移動する。

例えば、行20が上のような場合、LPは 左の図の位置に移動するのだ。

「:」が付かなかった場合のLPの位置は、 最後の文字が画面の右端になり、「:」があ る場合とおなじ位置に移動するので、左下 のところも参考にしよう。

20 PSET(248,100),4:PRINT#1,"A";



●最後の文字が画面の右端になり、「:」が ある場合

表示するメッセージの最後の文字が画面 の右端になった場合、「こ」があってもLP は8ドット下の左端に移動する。

例えば、行20を上のように変更すると、 LPは左の図の位置に移動する。

テキスト画面でのカーソルの動きとおな じなので、覚えやすいだろう。

ただし、移動後のY座標が画面外のとき は、LPは画面左上(0,0)の位置に移動 するので注意しよう。

また、画面の右端に文字を表示するとき、 X座標が248(SCREEN6や7なら504) を超えると、文字が変形してしまうので、 これにも注意してほしい。

20 PSET(248,100),4:PRINT#1,"A"

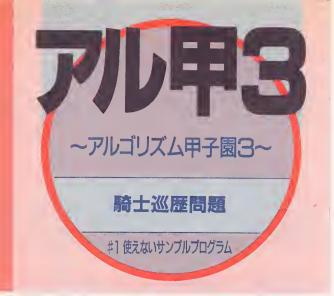


●「:」がなく、最後の文字が画面の右端に なった場合

表示するメッセージの最後に「;」がなく、 さらにメッセージの最後の文字が画面の右 端になったとき、LPは16ドット下の左端 に移動する。

例えば、行20が上のようになっていると きは、LPは左の図の位置に移動するのだ。 実際に変更して実行してみると、"「ここ がLPです。"の文字が、"A"の位置とはず いぶん離れたところに表示されるのがわか

また、この場合も右端の文字のX座標が 248(または504)より大きくならないように 注意が必要だし、移動後のY座標が画面外 のときは、画面左上(0,0)の位置にLP が移動するのでこれにも注意しよう。



今回のアルゴリズム甲子園の テーマは「騎士巡歴問題」だ。

チェスのナイトを使って、チェス盤のすべてのマスを 1 度す つ通らせるにはどうすればよい かというわけだ。ナイトの動か し方については図 1 を参照して ほしい。

ゼロから作るのでは、応募者も大変だし、審査も大変なので(こっちが本音)、サンプルプログラムを用意した(付録ディスクに「KNIGHT、AL9」で収録)。アルゴリズムは、単純な縦型探索――つまりすべての動かし方をしらみつぶしに調べて、行き詰まったら後戻りするというもので、プログラムを見ると

ナイトの動き

図図

長いようだが、ポイントは行2000 以降のみといってもいい。

はっきりいって使いものにならない。最初の答が表示されるまでに何日かかるか見当もつかないほどだ。したがって、確認ができないわけだから、ひょっとしたらバグが残っているかもしれないが、そのときは笑って許してほしい。

応募要項

サンプルプログラム「KNIGHT、AL9」を改造して、せめて数時間か、できれば数十秒で最初の答が見られるようにしてほしい。これがアル甲3の課題だ。

0 1 7 2 7 2 6 4 3 4

修正は原則として行1000以降 に限る。ただし、アルゴリズム 実現にどうしても必要なら、他 の部分も修正していい。その場 合、どこを修正したか明記して ほしい。また、行430までの修正 しなかった行は行番号を変えな いようにしてもらいたい。

一部にいると思われる潔癖な プログラマのために念のために つけくわえておくが、最初の解 にたどりつくまでの時間を早め るためだけの改良もどんどんや ってかまわない。

また、表示に関する仕様を変えてはいけない(遅くなるような修正は可)。アルゴリズムによって、同等の表示が不可能な場合は、できるだけ元の仕様に近い形にすること。

ナイトの初期位置を変えてはいけない(しかし、最初に見つかる解がサンプルプログラムと一致する必要はない)。プログラムはBASICにかぎる。

応募にあたっては、次のものをそろえて送ってほしい。フローチャートはなくてもよい。 ①プログラム本体(ディスク) ②アルゴリズムと変数の解説 ③開始したときに表示される日 付・時間と、最初の解にたどり ついたときに表示される日付・ 時間(ターボ日は標準モードで測 定すること)

④必要事項をもれなく記入した 応募用紙(80ページ)

とくに、変数の解説は、一時 変数も含めて、プログラムを読 まなくてもアルゴリズムがある 程度つかめるほど詳しく解説し てほしい。ただし、一言でわか るものは一言でいい。

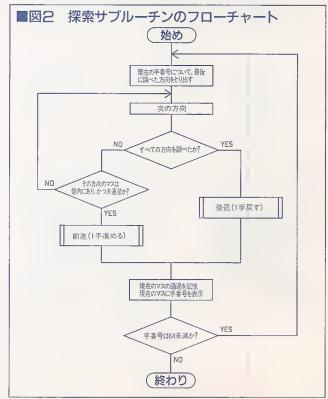
住所は80ページ参照。あて先は「アル甲3係」。

審査の上、優秀作に賞金 1 万 円を進呈する。しめ切りは8月 末日消印有効。発表は12月情報 号。

サンブルプログラム

変数の意味

B(n)……n=Y座標×10+X 座標+11として、座標((n-11) MOD10,(n-11)¥10)のマス を何手目に通ったか(0は通って ないマス、-1は盤外)





BD\$, BT\$, ED\$, ET \$、H、T / ······時刻表示用 □……一時変数

□(n)……ナイトの移動方向 n に対応する座標増分(方向は D ~7。図1参照

1、J……ループカウンタ | (n)······ n 手目の位置につい て何番目までの方向を調べたか

N口……解の番号

PS……プリンタ出カスイッチ RC······探索サブのリターンコ ード(1:解発見、2:終了) 丁……現在の手番号 × ······ 現在の位置(Y座標× 10+X座標)

プログラム解説

10~180 初期化

10~50 画面初期化/変数· 配列初期化/追加初期化 60~70 プリンタの設定 80~140 盤を描く 150~170 変数初期化

180 初期位置の表示 190~400 メインループ 190~200 解番号表示 210 時刻記憶

220 探索/結果による分岐

230 バグチェック 240~270 時間表示

280~290 メッセージ

300~350 プリンタ出力 360~400 キー入力待ち

410~430 終了

280 '

1000~1010 追加初期化サブ

2000~2070 探索サブ 2000~2010 メッセージ

2020 前進後退判定

2030 後退

2040~2050 前進

2060 手番号表示/解けたか

2070 リターン

3000~3030 サブルーチン群 3000~3010 手番号消去

3020~3030 記憶と表示

4000~4010 前進サブ 5000~5020 後退サブ

KNIGHT .AL9

10 'SAVE "A: KNIGHT" ' by ANTARES 92.06.2 20 COLOR 15,0,0:SCREEN 0:WIDTH 40:DEFINT A-Z:DIM B(121),D(7),I(64)30 FOR I=0 TO 7: READ D(I): NEXT: DATA -21, -19,-8,12,21,19,8,-12 40 FOR I=20 TO 90 STEP 10:B(I)=-1:B(I+1) =-1:FOR J=2 TO 9:B(I+J)=Ø:NEXT J,I 50 FOR I=0 TO 21:B(I)=-1:B(121-I)=-1:NEX T:GOSUB 1000 60 INPUT "フ°リンタ ニ シュツリョク シマスカ (Y/N)"; C\$: C=INSTR("YyNn",C\$):IF C<1 THEN 60 70 IF C<3 THEN. PS=-1 ELSE PS=0 80 CLS:PRINT " --- ";:FOR I=1 TO 7:PRINT " ";:NEXT:PRINT """ 90 FOR I=1 TO 7 100 FOR J=1 TO 8:PRINT "} "::NEXT:PRIN 110 PRINT "├─";:FOR J=1 TO 7:PRINT "├─ -";:NEXT:PRINT "-" 120 NEXT 130 FOR I=1 TO 8:PRINT "; :NEXT:PRINT 140 PRINT "-";:FOR I=1 TO 7:PRINT "-";:NEXT:PRINT "J" 15ø ' 160 T=1:NO=1:I(T)=-1 170 X=11 '●●● initial coordinates 180 GOSUB 3020 190 'eee start thinking eee 200 LOCATE 0,19:PRINT "No.";:PRINT USING "######";NO; 210 GET DATE BD\$:GET TIME BT\$ 220 RC=0:GOSUB 2000:ON RC GOTO 240,410 230 BEEP:PRINT "ERROR":STOP 240 '••• solved ••• 250 GET TIME ETS:GET DATE EDS:LOCATE 0,1 7:PRINT BD\$;" ";BT\$;" - ";ED\$;" ";ET\$ 260 T!=(VAL(LEFT\$(ET\$,2))-VAL(LEFT\$(BT\$,

2)))*36ØØ+(VAL(MID\$(ET\$,4,2))-VAL(MID\$(B T\$,4,2)))*60+VAL(RIGHT\$(ET\$,2))-VAL(RIGH

270 H=INT(T!/3600):T!=T!-H*3600:PRINT US

T\$(BT\$,2)):IF T!<0 THEN T!=T!+86400!

ING "##し"かん ##分 ##秒";H;T!¥6Ø;T!MOD6Ø;

28);:LOCATE 12,19:PRINT "トケマシタ" 300 'eee print out eee 310 IF PS=0 THEN 360 320 LPRINT "No."; NO: LPRINT BD\$; " "; BT\$; " - ";ED\$;" ";ET\$;" 330 LPRINT USING "##シ"カン ##フン ##ヒ"ョウ";H; T!¥60:T!MOD60 340 FOR I=2 TO 9:FOR J=2 TO 9:LPRINT USI NG "###";B(I*1Ø+J);:NEXT:LPRINT:NEXT 350 LPRINT 36Ø ' 370 PRINT "+= b +- b +x>> "+" b +b">> 7x"; 380 FOR I=-1 TO 0:I=(INKEY\$<>""):NEXT:FO R I=-1 TO Ø:I=(INKEY\$=""):NEXT

290 BEEP: COLOR 2: LOCATE 12,19: PRINT TAB(

400 NO=NO+1:GOTO 200 410 '••• solved all ••• 420 LOCATE Ø,19:PRINT NO-1;"コ ノ カイ ヲ ヒョウ シ゛ シマシタ。"

390 COLOR 15:PRINT CHR\$(13);TAB(28);

430 END

1000 '••• additional initialization •••

1010 RETURN

2000 '••• main •••

2010 LOCATE 12,19:PRINT USING "## テメ シコウ チュウ ":T::I=I(T)

2020 I=I+1:IF I<8 THEN IF B(X+D(I)+11)<>

Ø THEN 2020 ELSE 2040 GOSUB 5000: IF RC THEN RETURN ELSE 2030

2060 2040

2050 GOSUB 4000

2060 GOSUB 3020: IF T<64 THEN 2010

2070 RC=1:RETURN

3000 '••• erase board •••

3010 B(X+11)=0:LOCATE (XMOD10)*3-2,(X¥10

)*2-1:PRINT " "::RETURN

3020 '••• put board •••

3030 B(X+11)=T:LOCATE (XMOD10)*3-2,(X¥10

)*2-1:PRINT USING "##";T;:RETURN

4000 '** forward ***

4010 X=X+D(I):I(T)=I:T=T+1:I(T)=-1:RETUR

5000 '••• back ••• 5010 GOSUB 3000:T=T-1:IF T<2 THEN RC=2 E

LSE X=X-D(I(T))

5020 RETURN



新・マシン語の気持ち

BASICなみに使いやすいアセンブラ『Simple ASM』の発売を機に、休眠していたこのコーナーもあらたにスタートする。今回は、とりあえず、10までわかるマシン語講座を目指した「はじめてのアセンブラ入門の巻」。

D000 CD6F00
D003 1121FD
D006 2ABDF3
D009 7B
D00A 010003
D00D CD5600
D010 1C
D011 7A
D012 BB
D013 30F4
D015 C9

上のリストは、あるマシン語プログラムのリストである。左側部分がメモリのアドレス、右側部分がそこに格納されている内容だ。

BASICにすっかり慣れ親しんでいるわたしたちとしては、これがプログラムだと一方的にいわれたって、なにかこう、もうひとつすっきりしない。

それに比べて、このすぐ下にあるBASICプログラムのリストは、「そうかあ、プログラムかあ」とすぐに納得できる。

BASICは、基本を英語に置いているので、たとえ意味がわからないとしても、「なにか意味のあることが書いてある」ことくらいはわかるのである。

しかし、マシン語は16進数が並んでいるだけで「こいつはプログラムだ!」と感じさせる確実な手掛かりがきわめて少ない。いったい、マシン語でプログラムを組む人々は、どうやってこんな16進数の羅列を組み立て、意味のあるものを生み出しているのだろうか。

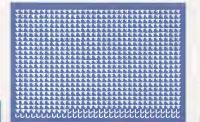
最初に掲げた「マシン語プログラム」は、すべて16進数で表記されている。16進数2桁でちょうど1バイトになるので、効率的にデータを表現できるからだ。

このプログラムの右側部分は6 文字だったり(たとえば、CD6F がが)、2文字だったり(たとえば、7B)と長さがまちまちになっ ている。もちろん、1つのアドレ スには1バイト、つまり、 16進数2桁しか入らないの で、あるアドレスのところ に6文字入っているという ことは、そこから連続する 3つのアドレスに1バイト ずつ入っていることになる。 メモリにこういう区切り があるわけではない。メモ

があるわけではない。メモ リは 0~255(1バイト)の データをただ黙々と受け入

れ、記憶しているだけだ。この区切りは、マシン語プログラムを「わかりやすく」見せるために命令単位で区切ったものなのだ。

しかし、依然として16進数の羅 列であることにはかわりがない。 そこで、もう1段階、わかりやす



●冒頭のマシン語ブログラムを実行すると、画面を次々に文字で埋めていく。左のBASICもおなじ。まず、これを入力して動かしてみよう

CALL 006FH LD DE,FD21H LD HL,(F3BDH) LD A.E LD BC,0300H CALL 0056H INC E LD A,D CP E JR NC,D009H

く見せる方法がある。このすぐ上にあるリストは、冒頭のマシン語プログラムをそのまま「ニーモニック」で書き直したものだ。ここでは省略しているが、リストの各行の頭には、冒頭のマシン語プログラムとおなじアドレス(D&&& から始まる行番号のような部分)がついているものと考えてほしい。

ニーモニックは、おもに英語の略語で構成されていて、たとえば、CALLはcall(呼び出す)、LDはload(転送)、INCはincrement(増加)、CPはcompare(比較)、RETはreturn(帰る)を略したもので、多少英語の心得があれば、意味もなんとなく見えそうな気がする。

LØ SCREEN 1:DEFINT A-Z 20 FOR I=&H21 TO &HFD 80 FOR J=&H1800 TO &H1800+767 40 VPOKE J,I 50 NEXT

CPUとメモリとアドレス:

MSXの心臓部であるCPU(MPUともいう)とメモリは、メモリのどこを扱うかを特定する電線(アドレスバス)と、データや命令をやりとりする3本の電線(データバス)とて接続されている。アドレスバスは16本なので16ビットぶんの状態(65536とおり)を表すことができる。そこで、65536個のメモリにのか665536までの番地(アドレス)をつけて管理する。0~65536は、16進数で

& ∅ ∅ ∅ ₭ H から F F F F H ("H"は16 進数であることを示すために末尾に付ける)のように16進数 4 桁で表現でき

一方、1つの番地には8ビットぶんの 状態(256とおり)を持たせることがで きる。よってこれはダダH〜FFHの ように16進数2 桁で表すことができる。 この単位をとくに1パイトという。 マシン器コード:

MSXを動かす言語には、BASIC、C、

PASCAL、アセンブリなどいろいろな種類がある。しかし、CPUが直接理解できるものは、メモリに置かれたマシン語コードだけである。そのため、BASICなどにはインタブリタと呼ばれる翻訳ブログラムが必要であり、ほかのものにはマシン語コードへの変換ソフトウエア(コンパイラやアセンブラ)が必要である。

アセンブラとアセンブリ言語: アセンブラとは、アセンブリ言語で書 かれたブログラムをマシン語コードに 変換するソフトウエアである。Cや PASCALでは人間にとってわかりや すい表記、たとえば、「Printf(' MSX¥n''):」などの表現で、ハードウエアを意識することなく、ソースブログラムを書けばよいのであるが、アセンブリ言語ではマシン語コードとも 対1に対応したー十モニックというもので書かなければならない。このため、 CPUの動作やハードウエアを知らな マシン語プログラムと、ニーモニックで書かれたプログラムの2つを行ごとに見比べてみよう。 マシン語プログラムでは、

CD6FØØ

という3バイトのコードは、二一 モニックにすると、次のようになっている。

CALL ØØ6FH

位置を入れ換えてはいるが、が がと6 Fが2 つの行に共通してい る。これは、じつはアドレスを表 す数値の部分なので、似ていて当 然なのだ。ほかにも、数値の部分 はこのように2 桁ずつ位置を入れ 換えながら共通している。また、 マシン語コードのうちCDは、C ALLという命令語に置き換えら れている。ここまでくると、「CD 6 Fが が」は「がが6 FHを CA LLする」という意味だろうとい うことがだんだん見えてくる。

ニーモニックは、アドレスの部分はアドレスらしく、命令語の部分は英語の略語を使って命令語らしくなっているので、命令の意味や種類も覚えやすく、それで組んだプログラムの意味も探りやすい。ニーモニックはそもそも「覚えやすい」という意味のことばだ。つづりはmnemonicなので英語の

マシン語プログラムは、16進数 コードを使って非人間的に書いて いるのではなく、ニーモニックで 人間的に書くのが一般的なのだ。

辞書で調べてみるといい。

しかし、ニーモニックで書いた あと、最終的にはそれをマシン語 コードに変換しなければ、プログ ラムとしては機能しない。

この場合、ニーモニックで書かれたプログラムのことを「ソース プログラム」(ソース=源)、変換されたマシン語プログラムのことを「オブジェクトプログラム」(オ ブジェクト=目的)という。

なんだか、物の名前ばかり教え てちっとも本題に入れないでいる が、なんであれ、当初は物の名前 を覚えることから始めるものだ。

まだ、名前シリーズは終わっていない。このニーモニックで書かれたプログラムを、マシン語に変換することをアセンブルという。とくに、人がコード表を見ながら、マシン語コードに直していくことをハンド・アセンブルという。

そして、ニーモニックを基本的な構成要素として体系化した言語がアセンブリ言語であり、それによって組まれたプログラムをマシン語プログラムに変換するソフトがアセンブラだ。

あるていどのマシン語講座を進めていくためには、ニーモニックを使って進めていかざるをえない。これは、以前の「マシン語の気持ち」シリーズに対して、何度も寄せられた意見だが、しかし、本格的にニーモニックで進めるには、どうしてもアセンブラが必要で、わたしたちはそのアセンブラを持っていなかった。しかし、ようやく、よいアセンブラが手に入るようになった。それが『Simple ASM』(54ページ参照)だ。

+

付録ディスクにSimple ASM の体験版が入っている(先月号で収録したものとおなじもの)。これを使って、今月は、冒頭のマシン語を生成し、実行するまでを実際に体験してほしい。次号からも、Simple ASMを教材にして、かつ、担当者もマシン語のエキスパート(MSX命改め馬場俊輔)に代わり、実践講座を目指す。

では、今回までの「マシン語の気 持ち」担当者・コルサコフ山汁から 愛をこめて、以下次号。

くてはブログラムを作れない。しかし、 CPUの動作は単純なものばかりなの で心配することはない。問題は、この かんたんな動作の組み合わせて複雑な ことをさせることにある。別の見方を すれば、このバスルのような感覚がア センブリ言語の楽しみともいえる。 新担当者:

次号からこのコーナーを担当すること になった馬場俊輔です。ふだんはワー クステーション上でC言語を使ってい ます。それに比べて、アセンブリ言語はプログラムを忠実に実行しすぎるので、ちょっとしたパグでもエラーメッセージを出すことなくすぐに暴走します。しかし、それだけにハードウエアの性能をギリギリまで引き出せる可能性を持っています。MSXの無限の可能性を引き出すためにアセンブリ言語(マシン語)をいっしょに勉強しましょう。(脚注=馬場俊輔)

Simple ASMの起動からマシン語プログラムの実行まで

まずBASICモードにして、そのあとに付録ディスクをセット。 そして、下のように入力してリターンキーを押す。

run"simpleasm

すぐにSimple ASMが立ち上がり、下のような画面になる。「>」はDOSと同様、プロンプトでここから命令を入力する。

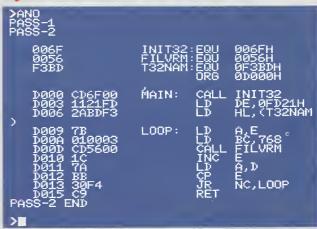
** Simple ASM Ver 1.3 ** Copyright 1986 by Coral

>

BASICプログラムを打ちこむ容量で、下のプログラム(アセンブリ言語)を入力する。入力するときは54ページを見よう。



入力しおわったら、次の画面の冒頭のように「ANO」と入力して リターンキー。するとズラズラッと文字が表示されて……。



5 上記の動作をアセンブルという。これだけでマシン語が&HDØ ØØ以降にセットされた。ここで「BA」と入力、リターンキー。

>BA Ok DEFUSR=&HD000:A=USR(0)■

「BA」はBASICにもどるコマンドだ。

BASICでは、上の画面の最後の行のように、「DEFUSR=&HDØØ Ø: A=USR(Ø)」を入力してリターンキー。すると、左ページの写真のように、すごいスピードで文字が次々と画面を埋めつくすのだ。おなじ働きをするBASICプログラムも左ページの隅にあるので、その速さの違いを比べてほしい。



①LIST

②ラベル ③桁あわせ ④16進数

5ORG

⑥コメント行

⑦プログラム

®SAVF

1150

INIT32: FILVRM: T32NAM:

MAIN:

LOOP:

EQU EQŬ EQU ORG

Đ D D

P

006FH 0056H 0F3BDH 0D000H

ĎÉ, ØFĎ21H HL, (T32NAM)

NC,LOOP

>ŠÁVĚ FILE NAME? PROGRAM1

>■

上の画面は、53ページのコラムで扱っている アセンブリ言語のソースプログラムを、 Simple ASM上でリスト表示させたもの。 ①LIST Simple ASMのコマンドで、 BASICとほぼおなじように使う。

②ラベル 末尾に「:」が付いている文字列は ラベルである。ラベルは「EQU」で定義する ことで特定のアドレスを指し、または、特定 の命令のまえにおいて、その命令の置かれる アドレスを指す。つまり、ラベルはアドレス を相対化することで、プログラムをわかりや すくし、修正・変更もたやすくする。

③桁あわせ プログラムを見やすくするため におなじ関係にあることばは、おなじ桁から

書く。TABキーはそのためにある。

4)16進数 16進数は末尾に「H」をつけて示す。 また、最初の桁がアルファベットで始まる16 進数の場合は、ラベルと区別するために、余 分な []を頭に付ける。

⑤ORG アセンブルされたマシン語コード を、メモリの何番地から格納していくかを設 定する命令(このプログラムの場合は、&HD ☑☑☑番地から)。ORG自身はマシン語に対 応するコードはなく、アセンブラ固有の命令 なので「疑似命令」という。ラベルを定義する EQUも疑似命令の1つ。

⑥コメント行 「:」(セミコロン)は BASICの「REM」とおなじで、あとに注釈

をてきとうに書いて(あるいはなにも書かな いで)プログラムを見やすくするために使う。 ⑦プログラム本体 飛び先や呼び出し先をラ ベルで指定しているため、52ページのリスト と部分的に異なるが、構造そのものはまった くおなじ。アセンブラは、この部分をマシン 語コードに変換するわけだ。

®SAVE Simple ASMT, ZODITY ドを入力すると、「FILE NAME?」と聞い てくるので、ファイル名を入力すると、その ときのソースプログラムをセーブする。セー ブしたファイルは、「LOAD」コマンドを使 って同様の手順で呼び出せる。動作テストす るまえはかならずSAVEすること。

新・マシン語の気持ち 指定アセンブラ

MSX

Simple ASM

金マニュアルの表紙

●適応機種 MSX(RAM32K)、MSX 2/2+、ターボR

●媒体 2DDディスク1枚。

●内容構成 ① Editor/Assembler= エディタ、アセンブラ、モニタが一体 となったアセンブラシステム ② Debugger=リロケータブル(再配置 できる) ③Binary code generator = アセンブラが出力したマシン語プログ ラムをBASICプログラムが読める形 式でディスクに書きこむ ④Com code generator=アセンブラが出力し たマシン語プログラムをMSX-DOS で実行できるCOMファイルとしてデ ィスクに書きこむ 以上の4本構成

●特長 アセンブリ言語プログラム (マシン語プログラム)のプログラミン グや実行、メモリ内のマシン語の逆ア センプルなどが、BASICのように手軽 にできる。

●付属品 マニュアル(A5判/105ペ ージ: Simple ASMの概要、使い方の ほかに「Coral Z-80 HANDBOOK 」、 「Sample Program Library」を含む)

●価格 5000円(税込:マニュアルま たはマニュアル無料引換え券を含む) ●入手方法 本誌の表紙見返し(もく じの左となり)参照。自動販売機タケル で購入するか、タケルが近くにない場 合は通信販売も受け付けている(おな じページの下欄外参照)

新・マシン語の気持ちでは、今後、 Simple ASMをベースにして実践的な マシン語講座を進めていきます。

先月号と今月号の付録ディスクに収 録しているSimple ASMを使っても講 座のサンプルプログラムなどは体験で きるように進めていきますが、本格的 にマシン語を勉強したい方は、なるべ く早くSimple ASMの製品を手に入れ てください。

本体ソフトの能力やデバッガの有無 に加えて、付属しているマニュアルで のアセンプラ文法解説や、付録の 「Coral Z-80 HANDBOOK」に収録さ れているニーモニック表などの部分は、 本講座では十分フォローできないから です。逆に、本講座では、Simple ASM のマニュアルで不足しているBIOSに 関するデータの掲載を心がけます。





SQUASH OF A MAN

スカッシュ・オブ・ア・マン

MSX 2/2+ VRAM64K by KPC

▶遊び方は32ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ラケットの座標

M、N······ボールの影の座標 T·····ボールの高さ

V、W······ボールの座標増分

Z……ボールの高さ増分

その他の変数

A······地面のパース表示用/マウスデータ読みこみ用

○、○……ボールとラケットの 距離

G……ボールの大きさ⇒ボール とボールの影のスプライトパタ ーン番号

1、 J……ループ用

K……スコア/ループ用(初期 設定時)

L ……パワー保存用

P……パワー

Q……スコア用カウンタ⇒ボー ルが壁に衝突するまでの時間

S……右ボタン入力用

プログラム解説

1 7

初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字出力準備●パターン定義ループ開始●元絵作成、スプライトパターン定義●定義ルーフ閉じ●画面消去

2 画面作成

●ゲーム画面作成●パース用の 線表示⇒奥行きを表現するため

3 ゲーム初期化

●ラケットなどの座標および増 分初期化●スコアなどの変数初 期化●スコアの表示消去

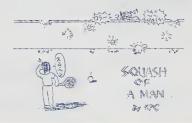
4 ラケット移動

●マウスデータ読みこみ●ラケットの座標更新●ラケットの座標題整●ラケットの表示●左ボ

プログラマから ひとこと

復活を望む

突然ですが、僕のベンネームのKPOは何の短縮でしょうか。わかった人は僕のところまでお電話を。当たった方にはMファン編集部より、もれなくテレカが届きます。編集部の人、お願いします。★ところで、なぜ、雑誌からの謝礼とかそういうものは、遅れるんですかね。Mファン編集部/教えて。★米屋のチャチャタためにお一きな拍手/パパンパパパンパパパパンパン。NAGIーPSOFTのためにお一きな拍手/パパンパパパン……。TPM、GOのためにお一きな拍手/パパン……。復活を望みます/ KPC 福井・15歳



タン入力受け付け●パワー計算

●効果音

打ち返す

●効果音●打ち返し判定⇒【打ち返すなら】効果音消去/ボールとラケットとの距離計算/当たったか判定⇒【当たっていれば】効果音/ボールの座標増分設定

6 ボール表示

●スコア用カウンタ更新●ボールの影の座標更新●ボールの高 さ更新●ボールの大きさ計算● ボール、ボールの影表示●ボールのバウンド判定●【地面にぶ つかっていれば】ボールの高さ 用増分反転

フスコア加算

●ボールの壁による跳ね返り判定⇒【ボールが跳ね返るなら】ボールの影のY座標増分反転/スコア計算/スコア用カウンタ初期化/効果音

8 継続判定

●ボールが画面外に出たか判定⇒【まだなら】行4へ飛ぶ

9 ゲームオーバー

●効果音消去●スコア表示●右 ボタン入力待ち●行3へ飛ぶ

補足

掲載したリストには2か所の修正を加えてある。まずボールの影が最大になったとき、スプライトの一部が欠けて見えていた。これは行1にあるスプライトパターン定義で、ボールの影の元絵を作成するときに〇1日〇LE文で指定する半径が、ボールよりも1ドット大きくなっていたためだ。そこで、行1の〇1日〇LE文の半径のところにある「*フ」を「*8」に修正した。

そして、ゲームオーバー時に表示される「SCORE」の文字の一部がつぶれていたが、これは行3の終わりにあるLINE文の色が透明色なのが原因で、ここは指定色を背景色とおなじカラーコード4に修正した。また、行9のPSET文での表示位置指定は、色指定を省略しているが、ここも背景色とおなじ4にするといい。

SQUASH .FD9

1 COLOR15,4,4:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:OPEN"G RP: "AS#1: FORI = ØTO15: CLS: CIRCLE(8,8), I+(I >7) *8,,,,1+(I>7)/2:PAINT(8,8):FORJ=ØTO3: FORK=ØTO7: VPOKE14336+I*32+J*8+K, VPEEK((J MOD2)*256+(J\(\frac{1}{2}\))*8+K):NEXTK,J,I:CLS 2 LINE(0,20)-(256,192),2,BF:A=92:FORI=0T 011:A=A+I:LINE(Ø,A)-(256,A),3:NEXT 3 X=110:Y=90:M=X:N=150:T=30:V=0:W=-5:Z=W :K=0:P=0:Q=0:LINE(85,10)-(185,18),4,BF 4 A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):X=X* -(X>Ø)+(X>224)*(X-224):Y=Y*-(Y>Ø)+(Y>160)*(Y-160):PUTSPRITE0,(X,Y),8-(P>0),7:S=S TRIG(1):P=P+S*(P<10):SOUND8,-(P>0)*15 5 SOUNDØ,100-P*2:IFS=@ANDPTHENSOUND8,0:C $=(M-X):D=(Y-N+T):L=P:P=\emptyset:IFABS(C)<32ANDA$ BS(D) <32ANDG>5THENSOUND8,16:SOUND12,15:S OUND13,1:V=C/2:W=-L:Z=-D/4 6 Q=Q+1:M=M+V:N=N+W:T=T-Z:Z=Z-(Z<10):G=(N-70)/12:PUTSPRITE1, (M,N-T-16), 15,G:PUTS PRITE2, (M, N), 1, G+8: IFT < ØTHENZ=-Z

IFN<80THENW=-W:K=K+50-Q:Q=0:SOUND8,13

SOUND8,0:PSET(85,10),4:PRINT#1,"SCORE"

IFM>-1@ANDM<245ANDN<16@THEN4

K:FORI=ØTO1:I=-STRIG(3):NEXT:GOTO3

ピーカインダ

どちらもSCREEN2という画面モードの性質上、起こってしまうことなのだが、プログラムをきちんと調べていれば発見できたはすだ。

ところで、慣れてしまえばかなり楽しめるゲームなのだが、なかなか思うようにいかない人のために改造リストを掲載した。

行日をリストのように変更すれば、打ち返せる距離にボールが近づくと色が水色に変わって教えてくれる。

また、行名をリストのように変更すれば、画面左右の端からボールが出てもゲームオーバーにはならずに、ボールは跳ね返るようになる。 (MORO)

■リストA 色でタイミングがわかる

6 Q=Q+1:M=M+V:N=N+W:T=T-Z:Z=Z-(Z<10):G=(N-70)/12:PUTSPRITE1,(M,N-T-16),15+(G>5)*8,G:PUTSPRITE2,(M,N),1,G+8:IFT<0THENZ=-Z

■リストB 左右の壁で跳ね返る

8 IFN<160THENIFM>-10ANDM<245THEN4ELSEV=V:GOTO4</pre>

マウス大相撲

11

MSX 2/2+ VRAM64K by ZEEDEN岡林だい

▶遊び方は31ページ

変数の意味

スプライト座標

X……力士のX座標

その他の変数

A······マウス入力用 I······ループ用/USR関数呼 び出し用(キーバッファクリア、 PSGレジスタ初期化) N\$(n)······各プレイヤーの名

N\$(n)……各プレイヤーの名 前⇒nは1=プレイヤー1、 2=プレイヤー2

P……勝者判定用⇒勝ったプレ

OOZUMOU .FD9

イヤーの番号

Q······マウスのX座標データ読 みこみ用

プログラム解説

10 初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●USR関数定義と呼び出し ⇒キーバッファクリア●USR 関数定義と呼び出し⇒PSGレジスタ初期化●四股名入力用ループ開始●画面消去、四股名入力・文字数調整●入力用ループ 閉じ●画面モード、スプライト サイズ設定●グラフィック画面への文字出力準備●変数を整数型に宣言●インターバルタイマ割りこみ先指定

20 スプライト定義

●スプライトパターン定義用ループ開始●データを展開してVRAM(&H78回回から)に書きこむ●定義用ループ閉じ●スプライトの色パターン設定用ループ開始●データを展開してVRAM(&H74回回から)に書きこむ●設定用ループ閉じ

30 画面作成

●画面消去●力士の座標設定● 勝者判定用フラグ初期化●ゲーム画面作成●効果音●インター バルタイマ割りこみ許可

40 ノコッタ、ノコッタ

●マウスデータ読みこみ●力士 移動・表示●勝者判定⇒【力士が 土俵の端から出たら】勝者設定

50 勝ち名乗り

●勝負がついたか判定→【勝負がついていれば】インターバルタイマ割りこみ禁止/勝者表示/効果音/入力待ちループ開始
●トリガー入力受け付け、右ボタンの入力があれば行40へ飛ぶ●入力待ちループ閉じ/もういちどRUNする 【まだ勝負がついてなければ】行40へ飛ぶ

60 割りこみサブ

●「ノコッタ」の擬音●もとの処理にもどる (MORO)

10 COLOR15,4,4:SCREEN1:DEFUSR=342:I=USR(0):DEFUSR=144:I=USR(0):FORI=1TO2:CLS:PRINT"PLAYER"I"0 DJAW;":INPUT"";N\$(I):N\$(I)=LEFT\$(N\$(I),9):NEXT:SCREEN5,3,0:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:ONINTERVAL=89GOSUB6020 FORI=0TO31:VPOKE30720+I,VAL("&H"+MID\$("1C3E7A3E3C187C7E7F7F7E7C7C7C7F7F387C5E7C3C183E7EFEFE7E3E3E3EFEFE",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO15:VPOKE29696+I,VAL("&H"+MID\$("1BBBBBBBBBBCCBBB",I+1,1)):NEXT30 CLS:X=112:P=0:LINE(40,180)-(216,212),6,BF:DRAW"S4C1BM0,70E30R186F30L256BM2,70D142R4U142R234D142R4U142":PAINT(9,67),1,1:PUTSPRITE0,(X,147),0:PLAY"T165S0M6000

6L12C4RCCCCRCR8CR1":INTERVALON
4Ø A=PAD(12):Q=PAD(13):X=X-(ABS(Q)<10)*Q
:PUTSPRITE0,(X,147),0:IFPOINT(X+3,185)=
4THENP=1ELSEIFPOINT(X+29,185)=4THENP=2
5Ø JEP=10PP=2THENINTERVALORE:PSET(55,000)

50 IFP=10RP=2THENINTERVALOFF:PSET(55,90),0:PRINT#1,N\$(P)"せゃかからいます。PRINT#1,N\$(P)"せゃかからいます。PLAY"T13007 S0M999L8CEDEFG4FEFG2":FORI=0T02:I=-STRIG(3)-STRIG(1)*3:ONIGOT030:NEXT:RUNELSE40

60 PLAY"02M3000F8A6R32G-4":RETURN

ブログラマから ひとこと

あとは責任持てませんので

初採用のZEEDEN岡林だいです。今回は採用通知が10日ほど早く来たのでビックリしました(FM音楽館での採用通知は月末ぎりぎりだった)。で/ ゲームのほうですが、アイデアは、小学2年生のいとこが紙相撲をやっているのを見て思いつきました。マウスを使ったゲームは初めて作ったのでマニュアルとにらめっこして、もうもう……疲れました。BGM(ちょっと大げさ)はちょっと力が入ってます。ゲーム中には行司さんの「のこった」の効果音付きですけど、これがまた貧弱で。「あっ/」という間に勝負がつくと行司さんがボケるんです。あとリプレイも工夫してます。話は変わって僕の通っている追手前高校のみなさん、読んでいるなら1-2の岡



林大にご一報を / それじゃあみなさんマウス大相撲にはまってください。ではではまた今度MSX・FANのどこかで会いましょう。 カッ/ そうだ。このゲーム感想を高知市大津甲531-19まで / 返事は1万通以上届いたら全部に出すけどあとは責任持てませんので、あしからず。うおーっ/ 誰かマシン語を教えてくれーっ/ うおーっ/ ぬおーっ/ ぐおーっ/ ボカッ/ 早く終われ/ハイ。郵便番号は781-51です。

ZEEDEN岡林だい 高知・16歳



〈ファンダムニュース/ここだけの話〉今月の選考会に出品された北川乃由隆作の「JOE」には、気になるオマケがついていた。そのオマケとは、リュウ(ケン)、ガイル、バルログにつづく春麗パージョンの「SーFIGHTER」である。ああ、やっぱりよくできている。そしておもしろい。本当はわたしだって、これらの作品を載せたいのだ。こういうゲーム作りも一種のアマチュアらしさといえなくもないと思うのだが。(ち)





バンジージャンプです。

MSX MSX 2/2+RAMBK by IST

▶遊び方は32ページ

変数の意味

スプライト座標

X……人の座標Y……リフトの座標

その他の変数

G······ゴムの長さ

H……ハイスコア

| ……ループ用

R……乱数初期化用

S······そのラウンドでの得点計

算用 **T……**スコア

プログラム解説

1 初期

初期設定

●座標、得点計算用変数を整数型に宣言●画面の色設定●乱数初期化●画面モード、スプライトサイズ設定●グラフィック画面をファイルとして開く☆グラ

フィック画面への文字出力準備

●人とリフトのスプライトパタ

一ン定義●ハイスコア、ゴムの

2 ラウンド開始

長さ、スコア初期化

●画面消去●リフトの座標、得 点計算用変数初期化●ゴムの長 さ更新・表示●効果音

3 リフト下降

●リフト下降計算●人とリフトのスプライト表示●トリガー入 カ判定→【入力があれば】効果音 開始 【まだなら】激突判定→ 【地面に落ちたら】行6へ飛ぶ 【まだなら】行3へ飛ぶ

4 生か死か?

●人の落下アニメ用ループ開始 ●人の座標計算●人表示●効果 音●激突判定⇒【まだなら】アニ メ用ループ閉じ/得点計算・表

示/スコア計算/ハイスコア更

新/スコア、ハイスコア表示(行 フ呼び出し) 【激突していれば]行6へ飛ぶ

5 大成功

●人の落下アニメ用ループ開始

●人の座標計算●人表示●効果 音●トリガー入力判定→【まだ なら】アニメ用ループ閉じ/行 5へ飛ぶ 【入力があれば】行2 へ飛ぶ

6 大失敗

●効果音●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示●トリガー入力待ち処理●ゴムの長さ、スコア初期化●行2へ飛ぶ

7 スコア表示サブ

- ●スコア表示●ハイスコア表示
- ●もとの処理にもどる

補足

このゲームではクリアするた

びにゴムが長くなっていくので、 いつかは絶対に生き残れないく らいにゴムが長くなり、ゲーム オーバーになってしまう。

しかしゲームの性質上、ゴムの長さをクリアできる範囲に調整してしまうと、スペースキーを押したままにしていれば永遠にゲームを続けられるようになってしまいおもしろくない。

こういった問題もあり作者は あえてこのままにしているのだ ろうが、いっそのこと面数を制 限したほうがよかったと思う。

また、ゲーム内容そのものは 1行プログラムのノリなので、 行4~5のように重複するよう な処理は極力まとめてしまい、 そのぶんボーナスを設けたり、 どれだけねばれたかでゴムの長 さを変えたりといった、ゲーム 内容面での工夫がもう少しほし かった。

(MORO)

プログラマから ひとこと

ゴムは青色

ちわっす。このゲーム、バンジージャンプなのにゴムが見あたらないけど安心してくださいね。じつはこのゲームのゴムは青色で空の色と重なって見えないだけなのです。と思えば安心でしょ。しかしどうしてこんなゲームが載るのだろうか。俺だってたった2分17秒で飽きてしまったのに……。 たもとても忙しいので完成までに10年くらいかかってしまうかもしれません。それまでM・FAN、続けてくださいね。最後に、浦ちゃん見てるー?

ぼて 東京・16歳



BANJII .FD9

- 2 CLS:Y=12:S=0:G=G+5:PRESET(99,9):PRINT# 1,"3\4":G:FORI=0T09:BEEP:NEXT
- 3 Y=Y+RND(1)*8+2:PUTSPRITEØ,(127,Y),,Ø:P UTSPRITE1,(123,Y+8),13,2:IFSTRIG(Ø)THENS OUND8,15ELSEIFY>184THEN6ELSE3
- 4 FORI=ØTO31:X=G-COS(I/5)*G+Y+8:PUTSPRIT EØ,(127,X),,1:SOUNDØ,X:IFX<184THENNEXT:S =Y*Y*G/200:PRESET(9,9):PRINT#1,"S";S:T=T +S:H=H-(T>H)*(T-H):GOSUB7ELSE6
- 5 FORI=ØTO31:X=G-COS(I/5)*G+Y+8:PUTSPRIT EØ,(127,X),,1:SOUNDØ,X:IFSTRIG(Ø)=ØTHENN EXT:GOTO5ELSE2
- 6 SOUND1,9:SOUND12,9:SOUND8,16:SOUND13,0 :PRESET(9,9):PRINT#1,"ωτο!":GOSUB7:FORI= @TO1:I=-STRIG(@):NEXT:G=15:T=@:GOTO2
- 7 PRESET(9,19):PRINT#1,"T";T:PRESET(9,29
):PRINT#1,"H";H:RETURN

ピックスング



らんでいんぐ

M5X2/2+VRAM128K by 大家のケンちゃん

▶遊び方は33ページ

変数の意味

スプライト座標

F……宇宙船点滅用 X、Y ······宇宙船の座標

その他の変数

A、B、C汎用

H……宇宙船の高度(惑星の中 心の座標(255, 105)から宇宙船 までの距離)

1、 J……ループ用

R.....ラウンド数

S……スティック、トリガー入

丁……宇宙船の角度 ⇒ 座標 (255. 105)と座標(511, 105)を結ぶ線 分に対する宇宙船の角度を示す

定数

C(n)、S(n)……三角関数の cos n°、sin n°の値⇒nは 0~360の値をとる。ただしY方 向が上下逆のため、sin n°の 値は正負が逆になる

Ρ……πの近似値

初期設定

●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ、キークリッ ク音設定●スプライト定義●π の近似値を設定●アクティブペ ージを 1 に設定して画面をのク リアする●乱数初期化、背景の 星を描く●着陸する惑星を描く

三角関数値の設定

●アクティブページを [] に設定 ●三角関数の近似値設定●グラ フィック画面への文字出力準備

ゲーム画面作成

●パレット定義●ページ1の背 景をアクティブページ([])のに 転送●宇宙塵を描く●宇宙船の 角度、高度の初期化●効果音

宇宙船の移動

●スティック入力受け付け●宇 宙船の角度更新●トリガー入力 受け付け●宇宙船の高度更新● 宇宙船の座標を算出●宇宙船表 示、点滅●効果音●宇宙船の接 触判定⇒①宇宙塵に触れたら行 6へ②着陸中(惑星に着陸して

いない)なら行4へ

ラウンドクリア

ウンド数の更新●行3へ

ゲームオーバー

●効果音●ラウンド数表示●カ ーソルキーの上キーの入力があ るまで待機●ラウンド数、乱数 の初期化●行3へ

行2の三角関数の近似値設定 では [] ~90 の余弦しか求めて いない。正弦や90°より大きな角 度の値については、sin(90°+ n°)=cos n°やcos(180°n°)=-cos n°といった三 角関数の公式を利用して求め、 処理の高速化を図っている。た だし、パソコンの画面の座標系 はふつうの座標系と違い、Y方 向の上下が逆になるので正弦の 正負も逆になっていることに注 (IEU)



LANDING .FD9

1 COLOR15, Ø, Ø:SCREEN7, Ø, Ø:SPRITE\$(Ø) = "+" :P=3.1415926535898#:SETPAGE,1:CLS:FORI=R ND(-TIME)T099:PSET(RND(1)*511,RND(1)*211):NEXT:FORI=1T07:COLORI:A=263-I*8:B=109-I*4:CIRCLE(A,B),107-I*12:PAINT(A,B):NEXT 2 SETPAGE, Ø: DIMC(36Ø), S(36Ø): FORI = ØTO9Ø: $A = COS(P \times I/18\emptyset) : C(I) = A : C(18\emptyset - I) = -A : C(18\emptyset + I)$ $I)=-A:C(36\emptyset-I)=A:S(9\emptyset-I)=-A:S(9\emptyset+I)=-A:S$ (270-I) =A:S(270+I) =A:NEXT:OPEN"GRP: "AS#1 3 C=RMOD6:A=C>1ANDC<5:B=C=ØORC>3:C=C<3:F</pre> ORI = ØTO6: COLOR = (7-I,7+I*A,7+I*B,7+I*C): N EXT: $COPY(\emptyset,\emptyset) - (511,211), 1TO(\emptyset,\emptyset) : FORI = 11$ 2T0176STEP8:A=P*2*RND(1):B=R+(R>13)*(R-1 3):B=A+P*(B+2)/8:CIRCLE(255,105),I,6,A,B +P*2*(B>P*2):NEXT:T=90:H=95:SOUND7,183 4 S=STICK(Ø):T=(T+((S=3)-(S=7))+36Ø)MOD3 60:S=STRIG(0):H=H+(H<105)*S-.5:X=C(T)*H*2+255.5:Y=S(T)*H+105.5:PUTSPRITE0,(X*2,Y)-1),F+4:F=2-F:SOUND6,23-H\(\frac{4}{5}\)-S\(\frac{8}{5}\):SOUND8,9 ~S*3:IFPOINT(X,Y)=6THEN6ELSEIFH>48THEN4 5 BEEP: PUTSPRITEØ, (Ø, 217): R=R+1:GOTO3 6 SOUND6,31:PLAY"T9@S@M2@@@@C1":DRAW"BM2 36,102":PRINT#1," R"R+1:FORI=0T01:I=-(ST $ICK(\emptyset)=1):NEXT:R=\emptyset:R=RND(-TIME)*\emptyset:GOTO3$

タコイカIVを早く作りなさい アイションとはようではアルンではませ

「ファンダムの"投稿ありがとう" にも載ってみたい」とかゆ~くだ らない理由でつくってしまったく だらないクソゲーが、なぜか載っ てしまうとは……う~ん。でもう れしいものはうれしいものですね。 ところで最近無性にアクションゲ 一厶を作りたくてたまらないのは、 タコイカ IIIのせいです(スト IIも あるが)。さあOFUKOさん、責 任とってタコイカIVを早く作りな さい(笑)。やっぱりコンピュータ ゲームといえばアクションゲーム だぁね/ というわけで今度はも っとましなアクションゲーム作り たいです。どうかお見捨てなきよ うよろしく(涙)。ではではまたま

大家のケンちゃん 東京・16歳





BEAM SHOT E-A-Day

M5X M5X 2/2+ PAM8K by 梅木迅

▶遊び方は33ページ

変数の意味

スプライト座標

M、N······· 隕岩の座標

グラフィック座標

□、E······砲台の座標

X、Y……ビームの座標V、W……ビームの座標増分

その他の変数

A ······ 砲身の角度

B……ビーム発射フラグ⇒ 0 =

未発射、1=発射中

□・・・・・ビームの発射回数 ⇒ 0 ~ 80の範囲。隕石のY座標増分に 使用

| ……ループ用

K……スティック入力用

R……隕石を破壊したときに得

られた得点

S....スコア

T……ハイスコア

V(n)、W(n)……砲台の位置 からの砲身の座標増分⇒nは砲 身の角度Aが入る。ビームの移動増分にも使用

Z……砲身の座標増分計算時に 角度として使用

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ設定●変数を 整数型に宣言●増分用配列宣言

●グラフィック画面をファイル

として開く⇒グラフィック画面 への文字出力準備●隕石、砲身、 破片のスプライトパターン定義

●増分計算ループ開始●角度計算、X座標増分計算・設定、Y座標増分計算・設定●計算ループ閉じ●ハイスコア設定

2

ゲーム初期化

●ワークエリアの&HFC9B 番地に変数Dの値を書きこむ⇒ STOPキーを押した状態にす る※ただしRUNした直後は変 数D=0なので何も起こらない ●砲身の角度、発射フラグ、発射回数、砲台の位置、得点、スコアの各変数初期化●隕石のスプライト消去●画面消去●砲台表示●地面表示

3 スコア表示

●スコア計算●ハイスコア更新

●隕石の出現位置設定●スコア など表示更新

4 砲身移動

●スティック入力受け付け●入 力により砲身の角度計算●砲身 表示

5 ビーム発射

●隕石の落下判定⇒【隕石が地面に落ちたら】行2へ飛ぶ 【まだなら】ビーム発射判定⇒【ビーム未発射でトリガー入力があれば】効果音/発射回数更新/発射フラグ設定/ビーム座標設定/ビーム表示 【それ以外なら】ビームが発射中か判定⇒【発射中なら】ビーム消去/ビーム座標計算/ビームの画面外判定演算⇒画面の外に出たら発射フラグ初期化/ビームが画面内かの判定→【画面内なら】ビーム表示

6 破壊したか?

●隕石落下計算●隕石表示●隕

石とビームの衝突判定→【衝突 していれば】効果音/隕石の表示を破片に変更/得点計算/行 3へ飛ぶ【衝突していなければ】行4へ飛ぶ

補足

行6の複雑な計算式を毎回通過するため、スピードに大きく影響しているが、この計算式の前にY座標で大まかに判定してふるいにかけるだけでも効果的なので、こういったことも念頭においてほしい。まあ、ターボRの高速モードで遊べば難しくはなるが快適だ。

行与の後半にあるフラグ変数 Bの判定演算は、「下文の中で行ったほうがいい。変数Bの初期化は分岐後に行えばいいし、ビーム表示に「下文を使っているのでわざわざ計算式にする必要はない。また、カウンタ用変数 Cの計算をビーム消去後に行えば、ビームを発射したとたんに隕石が早くなるといったこともなくなるだろう。

最後にSTOPキーでのリプレイは極力さけてほしい。特にこのプログラムの場合は1画面ギリギリなわけではないので、リプレイは他のギー操作にするべきだろう。 (MORO)

プログラマから

ジェラシーってやつでしょうか

ある雨の日、家に帰ると机の上に封筒が。ややっ、この速塵の赤い文字……、ピキーン/ これがうわさに名高い、さ、採用通知でわっ。ううっ、とうとうオレもおとなの仲間入りか(?)。ところでこの封筒どこかでみたことが……、あー今月(7月)号のAVフォーラム(まさかいないと思うが、素人に念のため「アダルト・ビデオ・フォーラム」ではない。と、いらんことを書いておく)のやつてはないか/ なーんだ、僕はてっきり"TIM"って人がいて、その人が生意気に封筒に自分の口ゴを印刷して投稿してて、その封筒をCGにして、編集部の人たちで内輪うけしてんのかと思ってた(本当にそう思ってたんです。あしからず)。それにしてもこんなくだら



ない文章読むやついるんでしょうか? いたらすい ません。へたで。話は変わって、最近僕より年下の 人が、オレよりいいプログラムを作っているのを見 るとくやしいと思ってしまいます。ジェラシーって やつてしょうか。浪人生なんて、本当はこんなこと してる場合じゃないんだけど、今はうれしくてそん なこと忘れてます。最後に僕は横浜中華街に住んで ます(特に意味はない)。 梅木迅 神奈川・18歳

BEAM.FD9

行1の「※」はKEY1, CHR\$(254)を 実行してF1キーで打ちこんでください。

1 COLOR15,1,1:SCREEN2,0,0:DEFINTA-Y:DIMV (40),W(40):OPEN"GRP:"AS1:SPRITE\$(0)="8t* txkl8":SPRITE\$(1)="8!%Ex:8":SPRITE\$(2)="hb&&204":FORI=0TO40:Z=I*.0785:V(I)=COS(Z)*18:W(I)=-SIN(Z)*18:NEXT:T=100

2 POKE-869,D:A=20:B=0:C=0:D=127:E=175:R=0:S=0:VPOKE6915,0:CLS:CIRCLE(D,E),7,14:PAINT(D,E),14:LINE(0,177)-(255,191),4,BF3S=S+R:T=T+(T<S)*(T-S):M=RND(-TIME)*224+20:N=-10:LINE(206,187)-(48,181),4,BF:PRINT#1,USING"TOP:#### YOU:####(#)";T;S;R

4 K=STICK(Ø):A=A+(K=7)*(A<4Ø)-(K=3)*(A>Ø):PUTSPRITE1,(124+V(A),171+W(A)),14

5 IFN>ETHEN2ELSEIF-STRIG(0)>BTHENPLAY"SØ M500L6405CD06EEE":C=C-(C<80):B=1:V=V(A): W=W(A):X=D+V:Y=E+W:LINE(X,Y)-STEP(V,W),1 & ELSEIFBTHENLINE(X,Y)-STEP(V,W),1:X=X+V:Y=Y+W:B=1+(X+V<00RX+V>255):IFBTHENLINE-STEP(V,W),10

6 N=N+C\(\frac{2}\text{0}\)+1:PUTSPRITE\(\text{0}\),(M-4,N-5),9,\(\text{0}\):IF\(\text{(W*M-V*N-X*W+Y*V)}^2\)\(17*\text{(W*W+V*V)}\))AND\(\text{(X}\)+V/2-M\)\(^2\)+(Y+W/2-N\)\(^2\)\(145\)*BTHENPLAY''03G\(\text{FEDD''}\):VPOKE\(6914\)\(2:R=5-N\(\frac{2}{3}\)\(635\):GOTO\(3ELSE4\)



SLANT 252h

MSX MSX 2/2+RAM32K by Toxsoft

▶游び方は34ページ

変数の意味

A······ダミー(USR関数・乱数 初期化用)

□……クリアしたラウンド数 C(n)······ラウンドn−1のク リアフラグ(1か0)

□\$……一時変数/ダミー

E\$······カーソル移動エスケー プシーケンス用

H(n)……方向コード変換テー ブル(nはスティック入力値 ¥2、方向コードは0:右、1: 左、2:下、3:上)

I、J……ループカウンタ

K……ブロック移動前の消去ブ ロック数(ブロックの移動終了 判定用、クリア判定用) ⇒問題完 成前からの総数で、プレイヤー の操作による消去数ではない

R……プレイ中のラウンド番 号-1

日#(n)……ラウンドn-1の

乱数初期化用データ S……スティック入力値

T……残り手数

プログラマから

T(n)……ラウンドn-1の制

限手数

パターン定義キャラクタ

128: 水色ブロック 137: 黄ブロック

146: 赤ブロック 155:緑ブロック

164(「、」):壁

(各ブロックは消すとき、一旦文 字コードに64を加えて白にして いる)

10~50 初期化

10~20 注釈/文字領域・ユ ーザー領域の確保/整数型宣 言/配列宣言/画面初期化/ プログラム定数設定

30 お待たせメッセージ/ロ ーダーの書き込み/USR関 数定義

40 マシン語書き込み/US R関数定義/太文字処理、パ ターンジェネレータテーブ ル・カラーテーブル設定 50 ラウンドデータ読み込み 60~80 ラウンド初期化

60 ラウンド決定

70 画面クリア/変数初期化 /パラメータ表示/ゲームフ ィールドクリア/効果音

80 仮想VRAMクリア/乱 数初期化/仮想VPAMをブ ロックで埋める/仮想VRA M表示/消すブロックを白に する/白ブロック消去

90~110 メインループ

90 スティック入力/入力が あれば「残り手数更新/効果 音/次行へ続く]/ESCキ ー・トリガーB判定/スペー スキー・トリガーA判定

100 消去ブロック数記憶/ ブロックの移動と表示/ディ レー/消去するブロックを白 にする/ブロック消去(仮想 VRAMのみ)/消去ブロッ ク数が増えていれば「効果音 /結果表示]

110 クリア判定と処理/オ ールクリア判定

※ [] は、直前の条件が及ぶ 範囲を示す

120 オールクリア時の処理

130 パラメータ表示サブ

140~200 データ

140~180 メモリ書き込みデ ータ(パターンジェネレータ テーブル/カラーテーブル/ マシン語プログラム)/方向 コード変換データ 190~200 ラウンドデータ

CØØØ~CØ27

パターンジェネレータテーブル データ

CØ28~CØ2C

カラーテーブルデータ

CØ2D~CØ4Ø

引数による分岐(USR)

CØ41~CØ81

太文字処理/パターンジェネレ ータテーブル設定/カラーテー ブル設定⇒USR(I)

CØ82~CØ8F

仮想VRAMのスペースクリア ⇒USR(1)

CØ9Ø~CØBØ

仮想VRAMをVRAMに転送 ⇒USR(2)

CØB1~CØFE

隣り合う同じブロックを白にす る=64を加える:仮想VRAM をワーク仮想VRAMにコピー し、ワーク仮想VRAMを見て 仮想VRAMを加工⇒USB

CØFF~C114

仮想VRAMの白ブロック:& HCØ以上をスペースにし、そ の数をカウント)⇒USR(4)

C115~C123

引数による分岐(USR1)

C124~C13B

全ブロックを右に1つ移動⇒U SR1(1)

C13C~C153

全ブロックを左に] つ移動⇒U SR1(1)

/変数初期化

3か月連続の採用



BY. AKTKO

こんにちは、3か月連続の採用で、 採用通知が届いても冷静さを失わ なくなってきたToxsoftです。 この前大阪に遊びに行ったとき、 パソコンショップにプリメが積ん であり、予定していなかったのに 思わず買ってしまいました。それ 以来プリメにすっかりハマり、フ ログラム作りがなかなか進行しな い今日この頃です。現在33種類の エンディングを全部見てやろうと 頑張っているところです。□○イ ンのソフトトップ30では、初登場 でプリメが3位になっていました が、MSXオンリーなのにすごい ですね。まだMSXもすたれてい ないようです。今までの傾向から 考えると、来月号あたりで新MS Xの規格(やっぱりV9990と2H Dドライブが欲しい)が発表され るのではないかと期待しています。 なおイラストは妹が描きました。

Toxsoft 三重・17歳



C154~C16C 全ブロックを下に1つ移動⇒U SR1(2) C16D~C185 全ブロックを上に1つ移動⇒U SR1(3) DØØØ~DØ32 と見なして、ポインタの示すア ドレス以降に格納(USR2)

ワークエリア

C8ØØ~C87F 仮想VRAM:&HC8n8 ~&HC8nFは処理を単純に C890~C90F ワーク仮想VRAM C920 消去したブロック数(初期配置 ですでに消されているものもカ

 ~ 7

ローダーのポインタ(初期値 は&HCØØØ)

(ANTARES)



SLANT .FD9

10 ' *** [SLANT] 1992(C)Toxsoft *** 20 CLEAR500, & HC0000: DEFINTA-Z: DIMR#(49), T (49), C(49): SCREEN1, Ø, Ø: WIDTH32: KEYOFF: CO LOR15,0,0:E\$=CHR\$(27)+"Y" 30 PRINTES"+.WAIT":FORI=ØTO52:POKE&HDØØØ +I, VAL("&H"+MID\$("2A33DØD5DDE1DD46ØØDD5E 01DD5602CB381A13D630FE103802D60787878787 4F1A13D63ØFE1Ø38Ø2D6Ø7B177231ØE22233DØC9 ØØCØ", I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR2=&HDØØØ 40 FORI=0TO4:READD\$:D\$=USR2(D\$):NEXT:DEF USR=&HCØ2D:DEFUSR1=&HC115:A=USR(Ø) 50 FORI=0TO3:READH(I):NEXT:FORI=0TO49:RE ADR#(I),T(I):C(I)=0:NEXT:C=0 60 R=INT(RND(-TIME)*50):IFC(R)THEN60 7Ø CLS:T=T(R):GOSUB13Ø:FORI=7TO16:LOCATE 13, I:PRINT".....":NEXT:PLAY"TSM4000 O3L16CEDFEGA","TV110L16ECFDGEA" 80 A=USR(1):A=RND(-R#(R)):FORI=0T07:FORJ =ØTO7:POKE&HC8ØØ+I*16+J,INT(RND(1)*4)*9+ 128:NEXTJ, I:POKE&HC920, 0:A=USR(2):A=USR(3):A=USR(2):A=USR(4):A=USR(2) 90 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENT=T-1:GOS UB130: PLAY"SM500002C8", "V1203C8"ELSEIFST RIG(3)ORPEEK(&HFBEC)=251THEN6ØELSEIFSTRI G(0)ORSTRIG(1)THEN70ELSE90 100 K=PEEK(&HC920):FORI=0T07:A=USR1(H((S -1)\\(\frac{1}{2}\)):A=USR(2):FORJ=\(\pi\)TO19:NEXTJ,I:A=US R(3):A=USR(2):A=USR(4):IFK<>PEEK(&HC920)THENPLAY"SM3ØØØ08C16", "V12O7C16": FORI = -1 TOØ: I=PLAY(Ø): NEXT: A=USR(2): GOTO1ØØ 110 IFK<64ORT<0THEN90ELSEPRINTES"+/CLEAR !":PLAY"SM8ØØØO5L16CGEDAFEBGO6CR8","V120 6L16CEGDFAEGBO7C":FORI=-1TOØ:I=PLAY(Ø):N EXT:C(R)=1:C=C+1:IFC<50THEN60

FBO6C":FORI=ØTO9999:NEXT:RUN 130 PRINTES"''SLANT"ES", 'ROUND"ES"/(STEP "E\$")'CLEAR"E\$"**"USING"##@-*##@@(####"; C:E\$:R+1:E\$:T:RETURN 3C7EFFFFFFFF7E3C187EFFFFFFFFFF7E18FFAAD4AA D4AAD48070A09030FE23237EFE01284EFE022858 FEØ32875FEØ4CAFFCØ21ØØØ111ØØØ4CD4AØØ47E6 EØ4FCB3878CB3FBØB1CD4DØØ23E738EB11ØØØ4Ø6 150 DATA10D5C52100C0012800CD5C00C1E11140 ØØ19EB1ØEC2128CØØ1Ø5ØØ11102ØCD5CØØC921FØ C711F1C7362ØØ1ØØØ2EDBØC921ØØC811ØE19Ø6Ø8 C5010800D5E5CD5C00E1D101100009012000EB09 EBC11@E8C921@@C8119@C8@19@@@EDB@219@C846 160 DATA237EFE20280EB8200BE5C6401170FF19 772B77E1112ØC9E72ØE5219ØC846E5111ØØØ197E E1FE2Ø28ØEB82ØØBE5C64ØØ17ØFFØ9771977E111 2ØC9E7C82318DEØ68Ø21ØØC87EFECØ38Ø8362Ø11 20C91A3C122310F0C923237EFE012820FE022834 170 DATAFE032849217FC80680CB5D200B7EFE20 20062B7E362023772B10EEC92100C80680CB5D20 ØB7EFE2Ø2ØØ6237E362Ø2B77231ØEEC9217FC8Ø6 707EFE20200B111000B7ED527E362019772B10ED C921@@C8@67@7EFE2@2@@B111@@@197E362@B7ED 180 DATA52772310EDC9,3,0,2,1 190 DATA37374,4,38303,5,33797,1,22793,5, 49659,5,41702,4,38680,4,45573,3,14249,4, 11045,3,48658,4,48077,4,49412,5,23012,4, 18413,5,20123,4,21306,5,59119,5,59635,5, 47717,3,48174,4,49309,4,50579,4,49312,3, 49756,4,37210,5,34325,5,02841,4,033337,5 200 DATA42624,4,11527,2,57777,3,52377,3, 49391,2,49611,5,22696,3,22951,5,24732,3, 19276,4,24238,3,49882,5,49785,4,47247,4, 19510,4,13496,5,08117,3,01180,4,37641,2, 05945,3,06851,3

120 CLS:PRINTES"+(YOU ARE GENIUS!!":PLAY
"SM500006L16CEGADFABO7C","V1205L16CGEADA



偽スライム エセスライム

MSX MSX 2/2+RAM8K by ぼょんちょ

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

IX……スライムの目の座標 TX、TY……スライムの座標 X……プレイヤーの座標

その他の変数

AS……スプライトパターン読 みこみ用/メッセージ出力用

□……色設定用

□……プレイヤーとスライムとの距離

H、I、J、K······ループ用 MX、MY······スライムの移動 増分

P……スライムのスプライトパターン番号

S······スティック入力用

スプライトパターン番号

○:スライムの目

1:プレイヤー

2~3:未使用

4~63:スライム(4枚で1パ

ターン、全部で15パターン)

プログラム解説

10~120 スプライトサイズ設 定/スライムのパターンの設定 /スライムのパターンをスプラ イトに読みこむ

130~140 画面初期化/変数を整数型に宣言/ファンクションキーの表示禁止/スライムの目、プレイヤーのスプライトパターンの設定/効果音/各変数の初期化

150 スティック入力待ち 160~170 プレイヤーの移動処 理

180 スライムの移動に関する 座標の設定

190 スライムのスプライトパターン番号の設定

200~240 スライムのスプライ

トパターン表示

250 スライムが画面の左右の 端に触れたか判定→触れていれ ば横方向の移動増分を設定後、

行150へ/触れていなければス ライムが着地したか判定⇒着地 していなければ行150へ

260 着地後のスライムの移動 増分を設定

270 プレイヤーとスライムとの距離を算出

280 プレイヤーがスライムに 触れていなければ効果音/行 150へ 290 プレイヤーがミスしたならばその場合の処理を行い、行310へ/ミスしていなければスライムにタメージを与える処理を行う

300 スライムを倒したならば その場合の処理を行う/倒して いなければ行150へ

310 トリガーより入力があれば行130へ/入力がなければ入力があるまでメッセージの出力と画面の外枠の点滅を続ける(にい)



ブログラマから ひとこと



よく考えること

最近、よく考えること。それは、MSXにとって松ナルは敵 (かたき)なのか、否(いな)救世主なのか、といったことだ。 MSX不振の原因は、ターボ吊からのゲームを捨て、98の廉 価版(れんかばん)の道を歩んだことだ。そして、それを行っ たのはナショ下なのだ(そこしか作ってないもんね)。ここで、 はっきりしておきたいことは、松ナルが、自ら率先してミ 98化を行ったのか、それとも、ソニーは逃げる、コナミも逃 げるの中で、ナショ下は仕方なく、98化の道を選んだのか? ということだ。もし、自らの意志でこの難局を招いたのなら、 なんらかの自論見(もくろみ)があったということになるが? ここで、松ナルの企業としての真価が問われることになる。 互換性というのは、手枷(てかせ)、足枷(あしかせ)のような ものだ。しかし、N電気は、その手枷、足枷で日本一のホー ムコンピュータ会社になったことを考えてほしい。MSXも だてにMSXではないのだから……。PS. スライムがやば かったら、ツノをとっぱらってプニプニくんとでもしておい てください。 ぼょんちょ 広島・26歳

SLIME.FD9

```
1 'えせ スライム ..... ファイル ネーム "S"
10 SCREEN 2,3 '*** スプ°ライト つくる
20 FOR H=1 TO 15 '** A7°71' 3(8)
20 FOR H=0 TO 15 '** A7'46 ** 15'0' 9-5
30 FOR I=0 TO 15' ** A7'46 **
40 CIRCLE (15,19),I,,,,1/(.7+H/9)
50 NEXT :LINE (7,19)-(15,0) '** ** **
**Y/E**/**
       LINE -(23,19) :PAINT (15, 2)
60
       FOR J=0 TO 3 '*** スフ°ライトに よみこむ
          FOR K=0 TO 3 :FOR L=0 TO 7
             A$=A$+CHR$(VPEEK(256*(K MOD2)+L
+512*(J MOD2)~(K>1)*8-16*(J>1)))
                                                  ヨット
100
          NEXT L , K
                                               ,~ 4
          SPRITE$(H*4+J)=A$ :A$=""
120 NEXT : CLS : NEXT
121 '*** しょき せつてい
130 SCREEN 1 :COLOR 15,1,14 :KEYOFF :DEF
INT A-Z :SPRITE$(0)="Bぬ・・・・ぬB" :SPRITE$(1)="けけ♥スロけ$$" :PLAY "S0M3000"
140 X=5 :TX=99 :TY=105 :MX=0 :MY=10 :C=4
141 '*** しゃき いと^う
150 S=STICK(0)
160 X=X+(S=7 AND X>0)-(S=3 AND X<40)
```

```
IY=TY :TX=TX+MX :TY=TY-MY :MY=MY-1
    P=P MOD15+1 1 **** テキ ハ°ターンへんか
200 PUTSPRITE 0, (TX+23, IY+20), 15,0 '.
210 PUTSPRITE 1,(TX,TY),C,P*4 '*** からた"
220 PUTSPRITE 2, (TX, TY+32), C, P*4+1
230 PUTSPRITE 3, (TX+32,TY), C,P*4+2
240 PUTSPRITE 4, (TX+32, TY+32), C, P*4+3
   '●●● テキ はみたべし & ちゃくち はんてい
250 IF TX<0 OR TX>192 THEN MX=-MX :GOTO
150 ELSE IF TY<142 THEN 150
251
   **** テキ いと<sup>*</sup>う そ<sup>*</sup>うふ<sup>*</sup>ん ケッテイ.
260 MX=RND(1)*16-8:MY=RND(1)*9+16-C
270 D=ABS(X*6-24-TX) '●● し"き と テキ の きょり
271 '●●● たた"の ちゃくち ?
280 IF D>38 THEN PLAY "B" :GOTO 150
281 '●●● やられたの テキノし"き と"っち?
290 IF D<28 THEN BEEP :C=8 :A$="GAME OVE
R":GOTO 310 ELSE PLAY"C":C=C+1:MX=MX+2
291 '●●● テキ しゃゅかよう はんてい
300 IF C>15THEN A$="ゆうしゃよ !":C=15ELSE150
    '●●● リフ°レイた"ょーーーん! おわった おわった!
310 IF STRIG(0) THEN 130 ELSE LOCATE11,9
:PRINT A$ :COLOR, C*T:I=1-I: GOTO310
```

170 PUTSPRITE 5,(X*6,174),15,1 '●●● し"き

'*** テキ いと"う





MIDNIGHT FIGHT ENKTARIOTALE

MSX MSX 2/2+ BAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

 $X(\Pi), Y(\Pi)$ ······キャラクタ の座標

その他の変数

A \$ · · · · · 汎用

AD······マシン語プログラムの 先頭アドレス

A(n)……キャラクタのポーズ

B(D)……キャラグタの耐久力

C……カーソル位置

□(□)……キャラクタの色

D(n, m)……技の攻撃力

ES.....CHR\$(27)+"Y" (カーソル移動用エスケープシ

ーケンス)が入る

F(n, m) ·······必殺技用

F(n, m) ······· 必殺技用

G……トリガー入力値

G(n)……キャラクタのはみ出

しを防ぐ

H······残りの体力表示用

H(n)……残りの体力

| ……ループ用

I(n)······コンピュータ(が受

け持つキャラクタ)の動きデー

J ……ループ用

J(n)······ジャンプ用

K……ループ用

1 ……コンピュータの動き用

M(n)……キャラクタの動き制

NS(n)……キャラクタの名前

〇……汎用

P(n)……使用キャラクタ

Q(n)·····・キャラクタの向き

R……乱数

B(n)……キャラクタを何で動

かすか(0:キーボード/1、

2:ジョイスティック/3:コ

ンピュータ)

S……スティック入力値

S(n)……ジャンプカ

T(n)……スティック入力の変 換テーブル

U······USR関数呼び出し用

V·····一時変数

W(n)……ダメージを受けた直 後かどうか

フ(n, m)·······与えたダメージ

ユーザー定義関数

FNA·····・キャラクタの進むべ き方向と攻撃するかどうかの情 報を持つ値を返す

スプライト面番号

□:PLAYERlのキャラク

1:PLAYER2のキャラク

スプライトパターン番号

0~29: PLAYER1 のキャ ラクタ

30~59: PLAYER20+7 ラクタ

※偶数は左向き、奇数は右向き

10~300 REM文形式のスプ ライトジェネレータテーブルデ -夕

310~340 初期設定

310 文字領域・マシン語領域 の確保/画面初期化/整数型 宣言/配列宣言/ユーザー定 義関数定義/プログラム定数 設定

転送用マシン語の書き込み/ USR関数定義/パターンジ ェネレーターテーブルにフォ ントデータを書き込む/カラ ーテーブルに色データを書き 込む

330 必殺技用データの読み 込み/コンピュータの動きの 読み込み

340 各種テーブル作成

350~390、タイトル画面/キャ

プログラマから ひとこと

ところでこのゲームはキャラクタが6人もいて必殺技も使えます。僕は サラトフが気に入ってますがあまり勝てません。

SILVER SNAIL 兵庫·15歳



ラクタ選択

350~360 タイトル画面表示 370~390 スプライト面0と 1の初期化/キャラクタ選択

400~420 スプライト定義/変 数設定·初期化

400 スプライト定義のため のRAMとVRAMのアドレ ス計算

410 キャラクタの色・耐久 カ・ジャンプカの初期化/U SP関数の呼び出し/キャラ クタ名表示/残り体力の設定 /効果音/体力表示

420 キャラクタの座標など 各種変数の設定/体力表示/ 2つのキャラクタが接触して いる場合は行730をコール

430~720 メイン

430~440 スティックなど入 力

450~490 立った状態

500 パンチ

510~540 しゃがんだ状態

550 キック

560 ジャンプ

570 ジャンプキック

580~590 ふっ飛ぶ処理/勝 負判定処理、勝負がついた時 は行370へ

600~640 各必殺技ルーチン

650~700 必殺技ルーチン群 (処理後は行720へ)

710 必殺技処理

720 キャラクタ表示(処理後 は行430へ)

730~770 サブルーチン群

730~750 スプライト衝突処

理・ダメージ処理

760 ジャンプ処理サブ

770 体力表示サブ

780~900 各種データ

780~790 マシン語データ

800~810 フォントデータ 820~830 必殺技用データ

840 攻撃カデータ

コンピュータの動 850~900 きデータ

マシン語解説

DØØØ~DØB2

行10~行300のREM文形式の データから、行400で指定された キャラクタのデータ(480バイ ト)を取り出し、それをもとにつ くった鏡像パターンデータとと もにスプライトジェネレーター

ワークエリア

D1Ø1
ループカウンタ
D1Ø2~D1Ø8
BAS1Cテキストポインタ
D1Ø4
ループカウンタ
D1Ø5~D1Ø6
VRAMポインタ
D1Ø7~D1Ø8
バッファポインタ
D1ØB~D12A
スプライトジェネレータテーブ
ル設定用バッファ

補足

&HDØ68番地~&HDØ74番地の部分で使われているアルゴリズムを紹介する。ここでは、HLレジスタの指す番地の内容のビットのならびをさかさにする計算(鏡像パターンの作成で使用される)をしている。少し無駄があったので、その部分を直したリストを以下に示す。アルゴリズムの仕組みをよく研究してほしい(Aレジスタやフラグの初期値は何でもよいことに注目)。

LD B, Ø8H LP: RRC (HL) RLA DJNZ LP LD (HL), A

(馬場俊輔:MSX日本語ワー プロ・文書作左衛門使用)



MIDNIGHT.FD9

10 '00000000606030100000000001030301033078 58304CEEFA363846ACD28F07010300000000060603 010000000000000000000000307858304CEEFA363846 0001307858300CDAFE0C34425EA0CE878183 '000000003F370000000000001030301033078 5830E8FC7A3C3C429EC09E0F01030000000000000 0303020100010303010300000000000307858B4CE 7AB6C8761E2C000000000000000303020100000003 2F3C00000000000307858B4CE7A36C8F69E2C 58304C6A75B642ACD3CD00000000000000000000000 1F18@28FFF38@@@@@@@@3@785B36CDFB44BBFC2C 0103183C341826EFFB363846ACD28F070103 0F07030332797B6D6DC500000000000000000000868E 8C30B66B6FB600000001020707000000001030706 020660F0B060189C78E0508C58A41C0F0701 '00000202010000000000000010303010350D8 D8E078BC4C383846ACD28F070103050A152851A1 40A34F7E1803070301030000000C0E04030F8F870 8C5BA61FØ1Ø2Ø4ØØ142Ø1ØAØ41A342A15Ø21552A 15020000000000000000080D0D8B8746864EE47C1 2E18AEF3ED37183E5866EEC761C3000001030101 00000000000000000000000183D2E18AEF3ED37183E 18262E1C@C1B@@@@@@@2@3@1@@@2@3@@@1@1@3@3 010360F2BC6030D8F83048F860989E0F8102 70 '004161781F0F01020201020307030103C0E8 74C0A0F0F0E0F0F0C0383C0F81020000000000000 000101000000000000000010000000000018BDAE98E4 7E1D2E74EBC600000000000000000010100000000000 3F370000000000018BDAE98E47E3D7E9CEB06 80 '00000000000000020301000101000000000193E 2C1A277DFDBC1EBED8D62E1C@C18@@@@@1@1@@@@ 00001B7FFF8000000000D9BEACDAE77F3E7FBED9 ØØØØØC5E3AØC13FDFB16183E5866EEC761C3 00000000000000000000408364B6FB600000000000000 0000000000000001010001327C58364B677618247C BØCCCE87C183ØØØ52842B47B5BB7ØFFFB8442AØ5 00000000A050065FEDE8C4BE7A64A0000000 '000000000000000103070E18070F3F3CE0000 060F4BA60F8FCF87CFC78B60E060301038281E27 B3D1E070103030301000180D0E080E0F0B0D8585 D190C0000000000000000E1FAFEEF2BB6D9DB8BC6 000000000000000000001030200010101010001307 858300C4EDDFB3C44FCEEC786818200000000000 0000103020000000000000030785B300C4EDDFB3C4 10001307858300CDAFE0C3444FCEEC7868182 '000000003F37000000000000101010001307 85B3ØEBFC7E3E3C44FCECCF868182000000000000 00103030100000101000100000000000030785836C D3BDCE4BE8F960000000000000010303010000000 1171E000000000000030785B36CD7B3C44FECF16 130 '000000010303010000001010303000000307 B58B00C4EDE3CC5DEBE26000000000000000103030 30100028FFF3800000000307858364DDB6498FC3 10001183C341806276EFDBB44FCEEC7868182 0000000000000000000000076AB4F36000000000000 000010100000000101000010000000000000080D860B8D C38DCE4BE8F9604080D0D0607030101000000000 00000B0D868B0D85CBCD8E8F870E0C0E06020 150 '00000181F07C1F070100000001010000B0D 868BØD85C3CD8E878FØEØ8ØCØCØ4ØØØØØØØØØØØØ 00000000000000101010001183C2C18062DAABB1C6 2FFE7C38382830000000068FEB06FBBF0301070F0 160 '0000010101000000000000000000000000103163 EAC1A84BEF917083A5A56E486828600000101010 000000000000000000000000163EAC1A84BEF917083 A5A56CC6828580000000000101000000000000000000 101032C7C583408E47C98D4746CACC4868286

170 '0020301E07010001000001030301010358F 8B068D0F8F850A8D8585C0C868206000000000000 00101010000000000000010300000000000016BF2C9FF 51A6DF2CE9C9A0000000000000010101000000000 83F330000000000016BE2C9EE51A0D32EEDC1A E2C1A043F3D55883ADAD66C28081800000101010 000000087FF600000000016BEAC1A85FF3E15CAB ØØ1Ø31A1FØD16Ø81F7DDBØ6385A56E4868286 00000000000000000000000066B8E673B00022118047 000E20C60041822040103163E2C9A04BE7811083 A5A56E4868286000806610C02E00670043902040 00103163E2C1A043EB912083A5A56E4868286 200 '00000000000000000103060401071E70E0000 Ø58F8BØ689CF66C1Ø74B4AEØ7Ø1Ø32Ø311BØ773E BCE5D6B67C30301000000018ACB8DCECF0301A0E0 0000080E06020000000000000070906070B3D210 303010000000000000C0FBF76E6B96991B0B86 210 '0000030203030100000000000000000000001307 858304AD5F73B147E88E64482C7C300000302030 301000000000000000000000307B58304AD5F73B147 E0866EE48366C0000000000101000000000000000000 00001307858308CFC78042C7E88E64482C7C3 220 '000000181E070100000000000000000000160F ØBØ6ØDØFCFC7B2C7C9ØEC4C8AC7C3ØØØØØØØØØØØ 0030203030100000101030000000000030785836C 9B74BF47E8F930000000000000030203030100001 51E0C000000000000030785836C9B73B54EECF13 230 '00000001010101000000000001000000000307 858B64FDBFB36107E90CE846AC60200000302030 30100000081F76E000000307858344EDBF72C127 E91EBDC100000000000001030100000000000000000 00001183C341826E9EF36187E88E64482C7C3 000000000000000000000000364B6FB6000000000000 20706163B7566361B091A0000000000000C5DB9F6F E65E3000000000000000000000860EB0B66B6FB6 '000000000000000000000101060F0D161809000 0000000000000020F0F4F4566C6BC78180E0D0583C0 C030F04030D1E1A0D010960C0601070E020C0808 100010060F0B06C9AD77B247E90EE48B7C183 260 '0000060301000000000000000000000000000183 C2C18CE79371B123E2E546236266C000000603010 00000000000000000000000183C2C18CE79371B123 E1E2A141818340000000000101000000000000000000 0000030785830ECBE1C22123E2E54626646CC 270 '000000007D6F000000000000000000000000 ØBØ6ØF8FCFA7A247C5CA4C86646CCØØØØØØØØØØØØ 73EDEE2DE69C7000000000000000001010000000002 1371C0000000000016BB2D9BE73E1E62BEC907 C2C5B84B57618123E5EE26C0E0701000000000000 000000087FF2000000000183C2C5884B5761872B 000000C1E1A0C86DD7B16103E2E546236266C 000000000000000000000000364B6FB6080C0260340 A00F45A00147801060C0058BCACDA6F3F1E633E0 E04080C0C0C060402703A0400FA54000A3C01020 70C0058BCACDA6F3F1E633E0E04088C0C0C06 0000000186C68566FBFDEE2DE69C7186C68566F8 FDB071C77FB711C04000000000000000000000008080C 08040E07A1F0101030301000060B01E070000000 00000B07858B0E0787C7C977A3808100E0701 310 CLEAR200, & HD000: SCREEN1, 3: COLOR15, 1, 1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMF(5,17),E(5,9),D(5,14),G(104),L(90):DEFFNA=ASC(MID \$(I\$(P(I)),L(ABS(X(0)-X(1)))+A(I)*3+RND(1)*3,1))-65:E\$=CHR\$(27)+"Y":R=RND(-TIME) 320 AD=&HD000:FORI=0T01:READA\$:FORJ=0T08 9:POKEAD+1*90+J,VAL("&H"+MID\$(A\$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:DEFUSR=AD:FORI=ØTO1:READAS:FO RJ=ØT095:VPOKE768+I*96+J,VAL("&H"+MID\$(A J, I: FORI = ØTO5: FORJ = ØTO9: READE(I, J): NEXTJ ,I:FORI=0TO5:FORJ=0TO14:READD(I,J):NEXTJ , I: FORI = ØTO5: READI\$(I): NEXT



340 FORI=0T0104:G(I)=I-(7-I)*(I<7)+(I-97)*(I>97):NEXT:FORI=0T090:L(I)=1+45*(-(I> 15)-([>39)):NEXT:FORT=0T08:T(I)=VAL(MID\$ ("412587630",I+1,1)):NEXT 350 PRINTES"' 000000000000 ho eehooo ocooffbojooe daod e`o ehooooefboooffbbo boffb `o e `ocdffbe hefbccdffbboboffbd o c dfb dffb ca fbeedffbbdb ffbd `cddfbedf fbce`cg g gffbg g ffb g g gfb gffbg g" 360 PRINTSTRING\$(64,107)E\$"1=Lm"E\$"\$ "ST RING\$(32,105) 370 FORI=0T01:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:PR INTES"% 00000000<MIDNIGHT0FIGHT>"STRING\$ (40.111):C=0:FORI=0TO1:FORJ=0TO1:S=STICK
(0):IFCTHENC=1+(S=7):P(I)=P(I)+(S=1ANDP(I)+(S=1ANDP(I)+(S=1ANDP(I)+(S=1ANDR(I)+(S=1AN DURASARATOVKAISERO",P(I)*7+1,7):PRINTES"
&*PLAYER"CHR\$(49+1)"oo"MID\$("KEY80RDOPOR
T1000PDRT2000COMPUTER",R(I)*8+1,8)"oo"N\$
(I);E\$"&"&"CHR\$(C*10+43)"n":J=-(STRIG(0)AN D(I=@ORP(@)<>P(1))):FORK=@TO5@:NEXTK,J 39@ PRINTES"& "STRING\$(32,111):NEXT:PRIN TE\$"% "STRING\$(32,111):SOUND7,190 400 FORI=0T01:SOUND8,0:A\$=RIGHT\$("0"+HEX \$(&H8008+1000*P(I)),4):POKEAD+3,VAL("&H" +MID\$(A\$,3,2)):POKEAD+4,VAL("&H"+MID\$(A\$,1,2)):POKEAD+6,I*192:POKEAD+7,56+I*3 CATE6,5+1:PRINTN\$(I):0=1:H(I)=0:SOUND8,1 3:FORJ=1TO8(I) \(\frac{1}{2}\):H(I) =H(I) +5:SOUND0,255-J:GOSUB770:NEXTJ,I:SOUND7,159 420 FORI=0T01:X(I)=I*90+7:Y(I)=0:A(I)=0: $J(I) = \emptyset:M(I) = \emptyset:W(I) = \emptyset:NEXT:GOSU877\emptyset:ONSPR$ ITEGOSUB730:SOUND10,16:SOUND12,10 430 FORI = 0TO1: IFR(I)<3THENS=T(STICK(R(I))):G=-STRIG(R(I))ELSEV=FNA:S=VMOD9-((VMO D3)*2-2)*Q(I):G=V¥9 440 ONA(I)+1GOTO450,450,500,500,510,550, 560,570,580,580,600,610,620,630,640 450 IFM(I)ANDGTHENA(I)=F(P(I),S-((SMOD3) *2-2)*Q(I)):GOTO71ØELSEQ(I)=-(X(I)<X(1-I)):M(I)=0:ONS+1GOTO470,470,470,480,460,4 460 IFGTHENA(I)=2:GOTO720ELSE720 470 A(I)=6+G:J(I)=S(I)+3:M(I)=(S-1)*S(I) ·GOTO720 480 A(I)=1-A(I):X(I)=X(I)+(S-4)*S(I):M(I)=(Q(I)*2=5-SANDG=0):GOTO720 490 A(I)=4:GOTO720 500 IFM(I)THENM(I)=M(I)-1:A(I)=A(I)+A(I) -4:GOTO720ELSEM(I)=2:A(I)=3:GOTO720 510 ONS+1GOTO520,540,520,540,520,540,540 ,530,540 520 A(I)=0:GOTO720 530 IFGTHENA(I)=5:GOTO720ELSE720 540 IFGTHENA(I)=F(P(I),9+S-((SMOD3)*2-2) *Q(I)):GOTO710ELSE520 550 A(I)=4:GOTO720 560 GOSUB760: IFGTHENA(I)=7:GOTO720ELSE72 570 GOSUB760:GOTO720 580 X(I)=X(I)+W(I):J(I)=J(I)-1:Y(I)=Y(I) +J(I): IFY(I) > ØTHEN72ØELSEJ(I) = -J(I) ¥2:Y(I)=0:IFJ(I)>0THEN720ELSEA(I)=0:W(I)=0:IF H(I)>ØTHEN72ØELSEIFH(1-I)<1THENPRINTE\$"# -ODREWO"ELSEPRINTES"#)o"N\$(1-I)"OWONO" 590 FORI=0T08000:NEXT:PRINTES"# "SPC(32) :GOTO370 600 ONP(I)+1GOTO650,660,660,700,650,700 610 DNP(I)+1GOTO650,650,690,700,650,700 620 DNP(I)+1GOTO660,650,690,650,660,660 630 ONP(I)+1GOTO670,680,660,690,690,570 640 ONP(I)+1GOTO670,650,650,650,650,650 650 J(I)=J(I)-1:X(I)=X(I)+M(I):IFJ(I)AND X(I) > 6ANDX(I) < 9BTHEN720ELSEA(I) = 0:M(I) = 0:GOTO720 660 IFS-((SMOD3)*2-2)*Q(I)=E(P(I),A(I)-9)THENA(I)=A(I)+1:GOTO72@ELSEA(I)=@:M(I)= Ø:GOTO720 670 A(I)=-14*(A(I)=13):GOTO720 680 Q(I)=1-Q(I):GOSUB760:GOTO720

690 GOSU8760: IFJ(I) THEN720ELSEA(I) =A(I) + 1+8*(P(I)>2):GOTO720 700 IFJ(I)THENJ(I)=J(I)-1:A(I)=21-A(I):G OTO72@ELSEA(I)=@:GOTO72@ 710 IFA(I)>9THENJ(I)=E(P(İ),A(I)-10):M(I)=E(P(I),A(I)-5)*(Q(I)*2-1)ELSEM(I)=0 720 X(I)=G(X(I)):SPRITEON:PUTSPRITEI,(X(I)*2+Q(I)*16,103-Y(I)*2),C(I),I*30+A(I)* 730 SPRITEOFF:FORJ=0TO1:Z(J)=D(P(J),A(J))*-(W(1-J)=0):NEXT:IFZ(0)+Z(1)=0THENRETU 740 FORJ=0TO1:0=1-J:IFZ(J)>=Z(D)THENH(O) =H(O)-Z(J)\forall (1-(A(O)=4)):SOUNDO,Z(J):SOUN D13,-4*(Z(J)=6):M(D)=0:IFZ(J)>4ORY(O)>00 RH(O)<1THENA(O)=9:W(O)=(Q(J)*12-6)*(1+(Z (J)=6)*2):J(O)=5ELSEA(O)=0:VPOKE6914+0*4
,(16+0*30+Q(O))*4 750 GOSU8770:NEXT:RETURN $760 \times (I) = X(I) + M(I) : Y(I) = Y(I) + J(I) : J(I) = J$ (I)-1:IFY(I)<1THENA(I)=0:M(I)=0:Y(I)=0:R ETURNELSERETURN 770 H=(H(O)*-(H(O)>0)+1)/B(O)*100:LOCATE 13,5+0:PRINTSTRING\$(H\(\frac{4}{8}\),119)CHR\$(111+HMO D8)"ooo":RETURN 780 DATA3E0F2108801100383204D1ED5305D13E 20110BD13201D17ED63047D60ADA23D0C603473E ØØØE1Ø8ØØDC227DØ4F237ED63Ø47D6ØADA3ADØC6 Ø347798Ø2312133AØ1D13DC214DØ7EFEØ1D25ØDØ 010800092202D1210BD1ED5B05D1 790 DATA2207D1012000CD5C002A07D116207E47 1E08CB18C8171DC26CD0772315C268D02A05D101 200009545D2A07D101100009CD5C002A05D10130 0009545D2A07D1011000CD5C002A05D101400009 545D2A02D13A04D13DC208D0C900 800 DATA607C7F1F6378781800181E1E06000000 E8EEEEØ6E8EEEEØ6FFFFFFØØFFFFFØØFEFEFEØØ 000000000000000007F7F7F00EEEEEE00EEEEEE00 000000FFFFEFCFC7F78F8B83AA55AA55AA55AA55 B10 DATA000000061804C2A4A0000018942CAEA0B C7A341010183C7FFFFFFFFFFFFFFFFF80808080 FØFØFØFØFØFØØØF8F8F8F8F8F8BF8ØØFCFCFCFC FCFCFCØØFEFEFEFEFEFEFEØØFFFFFFFFFFFØØ 830 DATA2.9.1...5...16.7.4.7.2.4..6... 5.3..3.7...5..8.4.8.2...6...2.2.6.3.16 840 DATA...3.,1.,5...6.8.,24,24...,3.,1,
,5...,13.7,11.6...,4..1.,5...,3.12..14.,
,3..1,5...2,2.7,11.6...,2..1.,5...6.6,
,15.1,..,4..1.,5...2,2.,17.7 850 DATAJFHLMLEEEEEEQRQEEENNEEEEEEEEEE EEEEBB8EEEEEFADMMDEEEEEEEHHEEENEEEEEEE EEEEEEEBBBEEEEEFDDMMDEEEEEEEEEEEEE EEEEEEEEEEEEEB88EEEEEE B60 DATAJHNHNJEEEEEEKRQEEENNEEEEEEEEEHH HEEEEEEEEEEFDDMMREEEEEEKEHEEENEEEEEEE EEEHHHEEEEEEEEEEEFDARRDEEEEEEEEEEEE EEEEEEEHHHEEEEEEEEEEE 870 DATAJFHHRDEEEEEEPPQEEENNEEEEEEEEEDD DEEEEEEHHHEEEFDDRRDEEEEEEPQQEEENEEEEEEE EEEDDDEEEEEEHHHEEEDDADDDEEEEEEEEEEEEEE EEEEEEEDDDEEEEEEHHHEEE B80 DATAJNHJNHEEEEEEMKREEENNEEEEEEEEEEE EEEEEEEEEEEFHDMMDEEEEEEKHHEEENEEEEEEE EEEEEEEEEEEEEEEEADDADDEEEEEEEEEEEEE EEEEEEEEEEEEEEEEEEE 890 DATAJHONHHEEEEEEORPEEENNEEEEEEEEEE EEEEDDDEEEEEEFHDMHJEEEEEEPPPEEENEEEEEEE EEEEEEEEDDDEEEEEEFDDMDDEEEEEEEEEEEEE EEEEEEEEEEEDDDEEEEE 900 DATAJHNNHJEEEEEEMMREEENNEEEEEEEEEEE EEEEFFFEEEEEFDJMMHEEEEEERHEEEENEEEEEEE EEEEEEEEFFFEEEEEEHDDHDDEEEEEERRREEEEEE EEEEEEEEEEEEFFFEEEEE



SWORD-BATTLE Y-K-175-11

M5X2/2+VRAM64K by ひろ

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト変数

X、Y……プレイヤーの座標 V、Q……モンスターの座標

その他の変数

A、B、C······モンスタースプ ライト番号算出用

A(m, n)……モンスターステータス格納用

A\$、B\$、C\$、D\$……ス プライト定義用

B\$……ステージの名前

□……モンスター移動速度

E……モンスダー種類別のダメ

ージ処理用

F……モンスターの色

G……プレイヤーのジャンプカ H……プレイヤーが剣を振った

かどうかのフラグ

I、K、M、R·····ループ、画 面作成用

J……ステージ数

L……モンスターの生命力

N、P、Z······プレイヤーのス プライト番号計算用 □……プレイヤーがダメージを くらったときのふっとぶ方向

S······スティック入力用

T······データ読みこみ、モンスター種類別移動処理時ON GOTO用

W……プレイヤーの生命力 Z……プレイヤーアニメーショ ン処理ON GOTO用

プログラム解説

初期設定

初期設定/スプライト割り込み指定/太文字処理/配列宣

戦闘前の設定/モンスターのステータスを格納/ライフゲージの書き換え

メインルーチン

3 スティック入力/移動処理 へ分岐、

4 行8へ

5 ダメージを受けてふっとぶ 方向の設定/行7へ

6 ジャンプのキャラクタ処理



ブログラマから ひとこと

自己紹介でも書こうかなあ

え~なんでこれが採用されるんだ? 見た目はそこそこだけど、あんまり おもしろくないしプログラムはムダが多くてやたら長い。補足でメチャクチャ書かれるよーな気が……。あんまり書くことがないから自己紹介でも書こうかなあ。え一と、好きなくいもんはコアラのマーチ。ガキっぽいという奴がいるが、まずいという奴はいないと思うぞ。嫌いなもんはギリシャ神話。新潮文庫のギリシヤ神話を知ってますかって本を読んだら、たなんみんなも嫌いになると思う。好きなゲームはソニックブラストマン。一言いうが、うしろっから思いきり助走してなぐるのやめろよな/ そんなんやったら、だれだってコツさえつかめば、130は軽くだせるんだからよう。邪道だぜそんなの。嫌いなゲームはシミュレーション・アドベンチャー・パズル・その他かったるいもん全部。そんぐらいかな。あっそれから岡山の、ちょっとぬけた奴MAF、〇〇〇〇〇〇〇十夕クのY・〇、日ASICの達人T・F、特技が酸欠のK・H、元気か? ひろ 大阪・18歳



7 ジャンプ終了判定/プレイヤーが死んだかのフラグ設定

8 プレイヤー左右移動量計算 9~33 モンスダーの移動ルー チン

34 モンスター、プレイヤーの スプライト表示/剣の入力判定 35 剣を振れる状態なら剣を振 るアニメーション/行3へ

サブルーチン

36 モンスターがダメージを受けたときの処理

37 スプライト衝突処理

38 モンスターが左右にふっと ぶ処理/画面はみ出しのチェッ

39 モンスターダメージ処理

40 プレイヤーダメージ処理

41 インターバル割り込み先指

42~44 スプライトパターン定義/モンスターステータス定義

45 ステージ数を 0 にする/ブロックパターン色付け/インターバル割り込み先指定/タイトル画面表示

46 初期メニュー処理

47 名前入力処理

48 ボスキャラ登場の効果音処

理

49 ステージフだったら行69へ

50~70 各ステージ開始時の設

定/画面作成/デモ

71 手すり表示処理

72 星表示処理

73 スプライト、画面の消去

74 山表示

75 ウエイト

76 ゲームオーバー処理

77~78 モンスターステータス データ

79~105 スプライトデータ 106~118 タイトル画面データ

119~122 ステージデータ

(おさだ)

SWDRD.FD9

- 1 SCREEN1,3:COLOR15,1,12:WIDTH32:DEFINTA
- 1 SCREEN1.3:COLOR15.1.12:WIDTH32:DEFINTA -Z:KEYOFF:R=RND(-TIME):ONSPRITEGSDU37:F ORI=256T0726:V=VPEEK(I):VPOKEI.VDRV¥2ORV #4:NEXT:DIMNS(18):A(4:18):GOTD42 2 READT:IFN(1THEN46ELSEE=T:L=A(8,T):D=A(1,T):M=A(2,T):C=A(3,T):F=A(4,T):A=8:K=8: -RE:V=INT(RND(1):2)*223:G=183:8=-(V=0)*3 1+C:LDCATE1.21:PRINTSPC(38):LOCATE18-LEN (NEXT):2:PRINTSPC(38):LOCATE18-LEN
- (NS(T)),21:PRINTNS(T):FORI=11TOL+18:LOCA
 TEI.21:PRINT"0":NEXT:SPRITEON
 3 =55TICK(1):ON2GDTO6:5.9:IFSTRIG(1)THEN
 Z=1:G=(S=1OR5=2DRS=8)*8-16:GOTD6:ELSEIFS >1AND5<>5THENP=-(S>5)*31:N=-(N=0)
- GOTO8
- S=D:GOTD7 N=-(S>3ANDS<7)*4+2
- Y=Y+G:G=G+4:IFY>103THENY=103:Z=-(W<1)*
- 8 X=X+((\$<5AND\$>1)*(X<223)+(\$>5)*(X>0))*
- 9 ONTGOTO32, 15, 16, 14, 18, 22, 24, 25, 26, 27, 2 8.29.30.20.21.10.11.12.36:IFQ>185THEN2EL SEQ=Q+M:M=M+4+(M>30):GOTO33
- 10 A=-(A=0):GOTO19 11 IFM=RTHENK=(K>0)*2+1:Q=54:M=-(RND(1) HENA=0:V=RND(1)*223:8=-(X>V)*31+C:Q=-31: K=1FL5E34

- K=1EL5E34 13 Q=q+9:IF0>YTHENK=0:B=-(X>V)*31+C:D=(X <V)*20+10:GOTO34EL5E34 14 K=K+1:IFK<9THEN34 15 Q=q+M:M=M*3:A=1:IF0>103THENA=0:Q=103: M=-RND(1)*18-6:K=0:GOTO33EL5E33
- 16 IFK=@THENIFRND(1) *12<2THENA=@:B=6:D=(X-V)/12:M=-24:K=1ELSE32
- 17 Q=Q+M:M=M+4:IFM=28THENK=0:B=(X<V)*-31 :D=(X<V)*12+6:GOTD33EL5E33
- 18 K=K+M:Q=Q+K:IFA8S(K)=9THENM=M*-1 19 D=D+(V<X)*(D<15)-(V>X)*(D>-15):V=V+D:
- B=-(X>V)*31+C:GOTD34
 20 IFM=0THENQ=38:IFX-12<VANDX+12>VTHENM= 25:A=0:GOTD34EL5E32ELSEQ=Q+M-13:M=M-1:V=
- V+(X<V)*8+4:GDTD34 21 M=M+1:IFM>12THENA=0:IFM>20THENA=1:M=0
- 21 M=M+1:IFM)12THENA=0:IFM>20THENA=1:M=0 :GOTO34E1SE335E1SE34 22 K=K+1:IFK>4THENV=V+M:Q=Q+R:IFK=8THENM =(X-V)¥4:R=(Y-Q)¥4:K=0 23 A=-(A=0):GOTO34 24 Q=Q+M:M=M+2:Q=Q+(Q)*8+4:A=-(M<0):IF M=BTHENM=-8:GOTO35ELSE33 25 M=M-3:Q=Q+M:IFMKKTHENM=RND(1)*27+1:K=

- -M:Q=30:GOTD32EL5E32 26 Q=Q+(Y<Q)*10+5:GOTD19 27 IFQ<00RQ>103THENM=M*-1:GOTO31EL5E31
- 28 M=M+1:IFM=10THENV=RND(1)*223:Q=RND(1)
 *81+22:g=-(XV)*31+C:M=0:GDTD34ELSE34
 29 IFM=0THENK=0:F=14:V=V+(X)V)*16+8:Q=Q-
- 29 IF m=0 | HENN-80:F=|: H=(x=v+1x) | H=(x=y=0) | H=(x
- (MC)8)+16-8ELSE32 a=a+M
- 32 A=-(A=0)
- 33 V=V+D:IFV<00RV>223THENV=-(V>0)*223:D=
- D*-1:B=ABS(-(D)0)*31+C)
 34 PUTSPRITE2,(V,Q),F,A+B:PUTSPRITE0,(X,Y),7,N+P:H=0:IF5TRIG(3)=0THEN3
- 35 IFN=60RZ>1THEN3ELSEH=1:PUTSPRITE1,(X+ (P=31)*64+32,Y),7,-(P=31)*31+4:PUTSPRITE 0,(X,Y),7,-(P=31)*31+3:PUTSPRITE1,(0,211):GOTO3
- T=E:SPRITEON:GOTO9 5PRITEOFF:IFN=6ANDY<QTHENG=-16:GOTD39 ELSEIFH-ØTHEN4ØELSEIFX<VTHENIFP=31THEN4Ø ELSEELSEIFP=ØTHEN4Ø 38 V=V+(X>V)*16+8:IFV<ØDRV>223THENV=-(V>
- 8)*225 37 50UND2.128:50UND3.1:S0UND4.98:S0UND5. 5:50UND9.16:S0UND18.16:S0UND11.255:S0UND 12.18:50UND13.8:VPOKE6826+L.95:L=L-1:IFL <TTHENF=8:D=(XYV)*12+6:T=8:M=-24:RETURNE
- LSET=19:RETURN
- LSET=19:RETURN
 48 SOUND2.99:SOUND3.5:SOUND4.50:SOUND5.2
 :SOUND9.16:SOUND10.16:SOUND11.200:SOUND1
 2.10:SOUND13.0:INTERVALON:VPOKE6794+W.95
 :W=W-1.2=2:N=5:P=-(X>V)*31:O=-(X<V)*4+3:
 G=-16:RETURN
- 41 IFW>0THENSPRITEON:INTERVALOFF:RETURNE L5EN=0:P=-(P>0)*31+24:ONINTERVAL=60GDSUB
- 76:RETURN 42 FORI=1T018:READN\$(I):FORR=0T04:READA(
- 42 FORI=TTO HS:READNS([]):FURN=#01U4:READA(
 R:1):REXTO HS:READNS([0]="":58="""""):

 43 CLS:PRINT"PLEASE WAIT!"26-I:A\$(1)="":
 FORM=#0TO1:READAS:FORR=#0TO15:A=VAL("%#"):
 FORM=#0TO1:READAS:FORR=#0TO15:A=VAL("%#"):
 ["#0#0#0#0#0#"]:B\$=6\$+(RTS(A):C\$=RIGHT\$
 ("#0#0#0#0#0#"):B\$=6\$+(RTS(A):A):PORK=#0TO15TEP-1
 44 D\$=0\$+NID\$(C\$.K-1):NEXT:A\$(M)=A\$(M)+C
 HR\$(VAL("%#"+D\$)):D\$="":NEXTR.M:SPRITES(
- I)=0\$:SPRITE\$(I+31)=A\$(1)+A\$(0):NEXT

- 45 J=0:VPOKE8208,68:ONINTERVAL=45GOSUB41:INTERVALOFF:RESTORE106:GOSUB73:FORI=0TD
- :INTERVALUFF: RESIDUE 105 1953 0075 FURT-010
 14: READAS: PRINTSPC(2); AS: NEXT
 46 PRINTSPC(5) "A: GAME START B: NAMING": F
 ORI=0T01:I=-(STRIG(1)<00RSTRIG(3)<0): NEX
 T: IF5TRIG(1)<0THENIFNS=""THENNS="PLAYER"
- T:IFSTRIGGINGSTHENIFNS="HERNS="FLATER"
 GOTOZELSE2
 47 PLAY"SM8080136066FEFC":INPUT"WHAT IS
 YOUN NAME":NS:IFLENINS)>97HEN47ELSE45
 48 IFT<0THENLOCATE14-9:PRINT"0055":FORI=
 8T04:PLAY"V1501L64CG":NEXT:GOTO2
 49 IFJ=7THEN69
- GOSU873:READA\$,B\$:PLAY"V15D55M4000L7E 50 GOSU873:READA\$, B\$:PLAY"V15D55M4090L7: EL15DCDL7EEL14EE": LOCATE16-LEN(B\$) *2.10: PRINTES:FORI=0TD23:VPDKE776+1+64*(1*8).V AL("&H*HIDS(A\$, 1:241.2)):NEXT:FORI=8204 TO8206:READT:VPDKEI,T:NEXT:X=0:Y=24 51 W=12:P-0::2=1:N=2:J=J+1:R=4000:GOSU875 :CLS:LOCATE0.17:PRINTSTRING\$(32,")"):FOR I=19TD21:LOCATE0.18:PRINT" 52 NEXT:LOCATE0.18:PRINT" ":LOCATE0.72:PRINT"
- 53 0=3:G=-20:LOCATE2,19:PRINT"STAGE";J;B \$:LOCATE10-LEN(N\$),20:PRINTN\$:VPDKE8288, 129:FDRI=11TOW+10:LOCATEI,20:PRINT"\":NE XT:DNJG0T061,63,64,54,58,60,65,66
- 54 FDRI=0TO16:LOCATE0,1:PRINTSTRING\$(32, "s"):PRINTSTRING\$(32, "s"
- "asssa":R=120:K=19:Q=0

 55 FORI=0TO25:N=-(N=0):PUTSPRITE0,(I*3,1
 03),7.N:PUTSPRITE1,(223-I*3,103),9,18:GO
 SU075:NEXT:PUTSPRITE0,(I*3,103),7.5

 66 PUTSPRITE2,(152,Q),14,19;Q=04K:K=K-2:
 IFK<07HENPUTSPRITE1.(148,Q+18),9,18
- IFX: 07HENPUT5PRITE1:(148.4+18):9:18

 7 R=78:60SU875:1Fq(07HENZELSE56

 58 LOCATE0:16:PRINT5TRING\$(32,"s"):FORI=
 07D3:1STEP2:K=RND(1)*7+8:FORR=07DK:LOCATE
 1R:PRINT'ss":NEXTR:I:FORI=2TD26STEP6:48
 =STRING\$(RND(1)*3+2."a"):FORR=07D16:LDCA
- =STRING\$(RND(1)*3+2,"a"):FORR=0T016:LDCA TEI,R:PRINTA\$:NEXTR.I 59 FORI=OT031STEP2:K=RND(1)*5+5:FORR=0T0 K:LOCATEI,R:PRINT";j":NEXTR.I:GOTD2 60 K=2:FORI=2T005TEP-1:LOCATE0;K:PRINT5T RNG\$(32,"a"):K=K+1:NEXT:R=12:GOSU074:GO 5U874:GO5U074:K=31:FORI=3T016:K=K-INT(RN D(1)*2):LOCATEK, I:PRINTSTRING\$(32-K, "s")
- :NEXT:GOTD2
 61 K=3:FORI=3TD0STEP-1:LOCATE0:K:PRINTST
 RINGS(32."a"):K=K+1:NEXT:GOSU071:FORI=16
 TO38STEP2:FORR=19-1/2TD15:LOCATE1:R:IFI=
 20RI=22THENPRINT's"S"ELSEPRINT'jj;
 62 NEXTR:I:LOCATE4:13:PRINT"jj;":PRINTjjjjj jj":PRINTSTRINGS(16'."s"):GOTO2
 63 R=14:GOSU072:LOCATE0:15:PRINTSTRINGS(64."j"):FORI=1TO29STEP4:K=RND(1)*3+1:M=R
 ND(1)**+5:LOCATE1:N:PRINTSTRINGS(K,"s"):
 FORR=M+1TD12*K:LOCATE1:R:PRINTSTRINGS(K,"s"): "a"):NEXT:LOCATEI,R:PRINT5TRING\$(K,"s"): NEXT:GDT02
- 64 R=4:GD5UB72:R=8:GDSUB74:GD5UØ71:FDRR=
- NEXI:GDIUZ

 64 R=4:GOSUB72:R=8:GOSUB74:GOSUØ71:FORR=
 ØTO1:FORI=1TD4:LOCATE7-I+R*14.84:I:PRINTRINGS(2+1*2+R*,"a"):LOCATE4+R*14.12*I:PR
 INT*sss "STRINGS(R+3,"s"):NEXT:LOCATE7+
 R*14.13:PRINT*ss":NEXT:GOTOZ
 65 FORI=0TO28STEP4.K=RND(1)*3+13:FORR=KT
 O16;LOCATEI,R:PRINT"sss":NEXT:LOCATEI,1
 8:PRINT"sss":LDCATEI,11:PRINT"sss";LOCATEI,1
 12:PRINT"sss":NEXT:FORI=0TD31:K=RND(1)*5:FORM=1TO05TEP-1:FORR=0TOK+M*3:LOCATE
 I,R:PRINTCHRS(M*9+186):NEXT:M-I:GOSUB71:COCATEI,11:PRINT*JSS*]:NEXT:FORI=0TD16:LOCATERD(1)*28:RND(1)*13:PRINT*JSS*]:NEXT:FORI=1TO16:LOCATEI,11:PRINTSP(I)*3:NEXT:FORI=1TO16:LOCATEI,11:PRINTSP(I)*3:NEXT:FORI=1TO16:LOCATEI,11:PRINTSP(I)*3:NEXT:FORI=1TO16:LOCATEI,11:PRINTSP(I)*3:NEXT:FORI=1TO16:LOCATEI,11:PRINTSP(I)*3:NEXT:FORI=1TO16:LOCATEI,11:PRINTSP(I)*3:NEXT:FORI=1TO16:LOCATEI,13:I:PRINTSP(I)*3:NEXT:K=4

- :PRINTSPC(5):NEXT:K=4

 47 PLAY"V150SM808013DDR18CER18EL13EEER

 18DFR18FR18EEFGFFGAGGA806C":LOCATE8,2:PR

 INT"CONGRATULATIONS!":LOCATE5.4:PRINT"TH

 ANK YDU FOR PLAYING.":LOCATE7.6:PRINT"TP

 E5ENTED BY HIRD":X=112:Y=103:R=118

 68 IFSTR16(1)THEN45ELSEN-(-M=0):X=X+K:PU

 T5PRITE1.(X,Y),7,N+P:PUT5PRITE8.(187,Y),

 9,26+(X<136AMDX98):GSU0475:IFX<64DRX)14

 8THENK=KM-1:P=-(P=0)*31:GOT1068ELSE68

 69 PUT5PRITE8.(X,183),7,8:R=95:FORI=208T

 08STEP-3:PUT5PRITE1.((1+46.183),9,18:IFIC
- OØSTEP-3:PUTSPRITE1,(1+40,103),9,18:IFIC XTHENPUTSPRITE0,(1,103),7,N+31:N=-(N=0) 70 GOSU075:NEXT:GOTO50
- FORI = 0TO7: LDCATEI +4,16: PRINT" -- ": NE XT:RETURN
- FORI = 0TO25: VPOKE6144+RND(1) *32*R, 165: NEXT:RETURN
 73 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,211):NEXT:CL5
- RETURN 74 R=8:FORI=ØTO31:R=R+INT(RND(1)*3)-1-(R =4)+(R>9):LOCATEI,R:PRINT"j":NEXT:RETURN
- 75 FORM=ØTOR:NEXT:RETURN
 76 PLAY"V1505SM5ØØØL1ØCCCFEDDDGFEEEAGR1Ø O6CC":LOCATE11.9:PRINT"GAME OVER":ONINT ERVAL=300GOSU045:RETURN

- 77 DATA MASHUL,5,4,13,11.SIRAIL,7,5,9,5,DDPPEL,20,6,-31,13,RUMSE,10,12,.13,4,ILNUGAN,20,-1,17,10,FLIEDEGG,20,,,15,15,RESUTE,6,6,-8,7,13,GIGAPLANT,20,18,21,2,KDPILL,10,-3,9,APILE,6,9,9,15,10,78 DATA GILOUS,20,,,19,14,GILOUS,20,,,19,14,AGUL,9,7,-4,11,11,5URAF,8,7,-21,13,SEMILT,7,7,12,9,3,NOUMES,9,.,11,10,SANDWICH,20,12,23,25,FAL,10,7,7,14,0000000000039F0F0004A6E616D6C6E674

- ,00000600000F4CC8C7C40AA827DB9C49E 83 DATA 000000400088202404003EFC60000000
- 84 DATA 0000007068ECDED6E7730162E2D0100
- 35 DATA 0F18071F4F77706D0E06000F06060606
- 3060 ATA 030815757081830272757170708080 .CGF6FFF9E68206DCF6F6000A970397650 B7 DATA 0008080F1F372F2F273C188887351F0F03 .0008060286DCF6F800808886F8FFF8C9

- .000000000000000080C0C0E0E0E0E0C080 90 DATA 000120570E0A0A0F041C3F382C070B1C
- .800018E470003036EEFAD8F0F0E0F078 91 DATA 000120570A0F0C68775F104C0F070103
- 91 DATA 080120570A0F80C68775F10AC0F970103 -880818E470F9703060F80ECF4F8CEE4C0 92 DATA 080803861C3C2747474F3C6387990F07 -8000E8381C3EE2C1C1E33EC0E838F8E8 93 DATA 03861C3C2747474F3C8335350D6F7738 -E0301C3EE2C1C1E33EC06C6C70EEDE1C 94 DATA 0386408818234687877473248441423C -C0220180404C46C2A1E1E1C10102824458
- 95 DATA 030C1020202346474747231020201C03 ,804C320202C161A1E1E2C4020101619E 96 DATA 001830706CF6F7EFEDCDAD77681F3F7C
- ,00381C0E76EFEFF777736DDE36F8FC3E 97 DATA 000000070F1F170D0A02030405000307
- ,0000000F0F8F8FC7CBCDEBE1E6ED438FC 98 DATA 18200043CBD4D3DBCCD3DCCFD7DEDF4F 6EAØ6Ø8Ø3ECF1975EC1AFAF6CF3FFFFE 99 DATA Ø21Ø04Ø5ØF1F3F73673FF7E343Ø7ØEØ4
- 0940889030E2C0F8E0840000000000000

- F.00000000000000F0F8F8F8FCFCSCA8F0F8
 105 DATA 000000070F1F0F1D1A161B1C0B07060
 F.000000F0F8F8F85CAC84EC1CE8F000F8
- 115 DATA DATA
- 118 DAIA 119 DATA 4188A2DACRØDEA7C386E6696Ø700D86 794D5C5480AAAAA22.ANGEL FALLS.225.97.69 1.10.1.2.10.2.-1.6..2828.872182C2128AC0D 648CEA75EEDC007EADDFF6857E00.REMAIN5.81,
- # OBJUST 145-182-97
 121 DATA.C1E48DA968CDEC64D9FCED6EDDABBCD
 91234AC512189A342.DEEP FOREST, 97.193, 193, 14.18, 13.14-13.18-11.8-18.8408433E287BCF7
 6347A4C95A38441812A3A67CBED656DDB.PRECIP ICE,225,193,97,4,18,9,16,18,16,9,4,-1,17 122 DATA,04182A2810007E3CD7DFBA7EEFB7FF7 DC42568D63A2150BA.ABANDONED MINE.161.97, 97.6,5,3,8,17,-1,11,12,.6CA6BDCAE745FC6E 246DFBDEFFFFFFF63F6F26C8E6F7710.ENDING (DEMO),225,44,97



VAGUE CITY «イグ・シティ

MSX 2/2+ RAM32K by 佐藤渉

▶遊び方は38ページ

プログラマから ひとこと

哀れなプログラム

はじめまして。佐藤渉です。実はこのプログラムは1日早く送ってしまったためにプロコンに参加できなかった哀れなプログラムなのです。プロコンの受付は日月号からだと思っていたし本家のシムシティーが日月中旬発売予定となっていたのであわてて送ったらこのざまです。シムシティーが出たらこんなプログラムは絶対戦らないと思ったのも早く送った理由の1つなのですが、とどめの一撃の発売日延期をくらいました。しかし、プロコンは競争率が高そうなので、かえって良かったのかも知れません。ちなみに、このプログラムは22年前に作ったもので、昨年手を加えたのですが



バランスが悪くとても遊べるよ うな代物(しろもの)でなかった のですが、今年の春休みになん とか遊べるものになりました。 しかし、こういうゲームはバラ ンスが難しいので、人によって は(とくにシムシティーをプレ イしたことのある人)気に入ら ないかも知れません。そういう 人は、自分で勝手にプログラム をいじってください。最後に、 ずっとシムシティーにこだわっ てきましたが、シムシティーは それほどおもしろく、このプロ グラムの100倍は遊べるので発 売されたらぜひ買いましょう。 それでは、また会う日まで。1992 年6月20日

佐藤渉 北海道·17歳

変数の意味

スプライト変数

X、Y……カーソルの座標

その他の変数

A、A\$、AD、B\$、R.....

ワーク用

A\$(n)……メッセージ用

A%······マップ表示用

B……予算

□-----人口

□.....年

E······月

G……建設価格判定用

H······コマンド判定用

1、J、K……ループ用

L. N. O. Q. Z1, Z2,

ZZ……発展判定用

K……キャラクタコード判定用

LF……ロード用フラグ

M、MV······発展カウント

ME······メッセージ表示モード

判定用

NS……町の名前

S······スティック入力用

SS……効果表

V1、VV······税率カウント

VB……収入処理用

X1, X2, XV, Y1, Y2

……マップ作成用

X\$……セーブ、ロード用

Z(n)……発展度数

USR関数

USR 0 ·····・キーバッファクリ

USR1……マップ表示

USR2······多色刷り用

USR3……マップ初期化

USR4······PSG初期化

プログラム解説

10~20 REM文

30 マシン語領域確保/初期設定/USR関数定義/トリガ割り込み設定





40 メッセージ表示/マシン語 書き込み 50 ファンクションキー設定/ スプライト、変数設定 60~70 キャラクタパターン、

カラー定義 80 トリガー割り込み設定 90 トリガー割り込み解除

100 変数、マップ初期化

110~160 マップ選択/マップ 作成/町の名前決定 170 造成、建設費設定 180 造成、建設が可能か判定

190~200 造成、建設処理 210~230 カーソル移動処理

240 カーソル表示/トリガー 入力判定

250 画面スクロール処理

260~280 コマンド画面/コマ ンド選択処理

290~320 町の発展判定

330 町発展処理

340~360 1か月経過時の処理

370 町の状態表示

380 税率変更処理

390~460 セーブ、ロード処理

470~480 エンディング

490 マシン語データ

500~520 メッセージデータ

530~600 キャラクタパターン

610~630 キャラクタカラーデ

(おさだ)

VAGUE . ED9

- 10 'VAGUE CITY
- 20 '(C)1992 WATARU SATDH
- 30 CLEAR2SS.&HDØØØ:SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH32:K EYDFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME) :DEFUSR=342:DEFUSR1=&HD02F:DEFUSR2=&HD0000:DEFUSR3=&HD057:DEFUSR4=144:DNSTRIGGDSU
- 0260,,,260:GOSU090 40 LDCATE7,11:PRINT"しは"うくおまちくた"さい。
- 40 LDCATE7,11:PRINT"LΔ"-5<Assistant Label Lab
- **QT060**
- 80 STRIG(0)ON:STRIG(3)ON:RETURN
- 90 STRIG(0)DFF:STRIG(3)DFF:RETURN 100 CLS:8-300:C=0:D=1:E=1:M=330:MU=0:V1= 0:VV=7:Z=0:X=0:Y=0:LF=0:NS="":FDRI=0TD2: Z(1)=0:NEXT:A=USR3(0):GDSUB370:PLAYS\$
- Z(I)=0:NEXT:A=USR3(0):GDSUB370:PLAYS%
 110 A=USR1(0):FDRI=0TD7:LOCATE10;7+I:PRI
 NTSPC(12):NEXT:FDRI=0TD5:LOCATE11.8+I:PRI
 NTSA(30+1):NEXT:XV=1:ME=0
 120 A=USR(0):S=STICK(0)DRSTICK(1):XV=XV+
 (S=5)*(XV<5)-(S=1)*(XV)1):PUTSPRITE0.(90
 .63*XV=80.75.1:FSTRIG(0)DRSTRIG(1)THENP
 LAYSS:PUTSPRITE0.(0.200):IFXV=5THENLF=1:
 L=1X:COTT30GEISEA=USP1(0):DCATEC.10-PBT
- LAYS:PUTSPRITER.(0,200):IFXV-5THENLF-1:
 H=13:GOTO390ELSEA=USR1(0):LDCATE9.10:PRI
 NTT 7,70*2(40:5+5) "ELSE120
 130 IFXV=3THEN140ELSEX1=-(XVC\34):FDRI=0T
 D1+3*X1:X2=(RND(1)*1910)*X1+(RND(1)*150)
)*(1-X1):Y1=(RND(1)*6+5)*X1+23*(1-X1):FD
 RJ=0TOY1:Y2=Y1-(RND(1)*ABS(J-(Y1*2))):FO
 RK=0TDY2:PDKE&HD200+X2+J*50*K+K(1-Y1-Y2)*2.
 122:NEXTK,J.I:DNXVGDTD140:1S0:.1S0
 140 FORI=0TD49:FORJ=0TD1:FDRK-0TD(3-(XV-3)*2-RND(1)*3)*-(J*X-1):FDKE
 HD200+I+J*2450+K*50:,121-(XV-3):POKE&HD2
 00+I*S0*J*46+K*121-(XV-3):NEXTK.J.I:IFXV
 =1THEN160
- =1THEN160
- X1=RND(1)*43+3:X2=INT(RND(1)*3)-1:FO RI=8TD49-(X2=-1):K=RND(1)*5:X1=X1+X1+X2:X1= X1*-(X1<49):FDRJ=8TDS-(XV=2)*6+K:PDKE&HD 200+I*S0+J-K*2+X1,121:NEXTJ.I
- 60 FORI=0TD100:X1=&HD200+RND(1)*2500:IF PERK(XI)=121THENI=1-1:NEXTELSEPPKEX1:120
 :NEXT:A=USR1(0):FDRI=0TD2:LDCATE4.6+1:PR
 INTSPC(23):NEXT:PLAYSS:A=USR(0):LOCATE5.
 7:INPUT*st0072XtU7)":NS:NS=LEFTS(NS+"",9):A=USR1(0):GDSUB370:GDSUB220
- 170 G=-(H=2DRH=3)-(H=4DRH=5DRH=6)*10-(H= 7)*100-(H=8)*400-(H=9)*1000 1B0 GDSUB210:K=VPEEK(6144+X+Y*32):IFABS(
- (0)=G-(H=3ANDK=122)*49)*(K<>121)*((H<>3A NDK=116)OR(H=3ANDK<>116)))<>1THEN1B0
- 190 GOSUB90:POKE&HD200+Z+X+Y*50,(97+(H-4)*6)*-(H>3ANDH<7)-(H+113)*(H=2DRH=3)-(H+ 110)*(H>6ANDH<10):B=B-G+(H=3ANDK=122)*49 :MU=MU-(H=B)-(H=9)*3:A%=Z:A=USR1(A%):IFH

-)-(5)3ANDS(7) 220 JFX)-1ANDX(32ANDY)-1ANDY(21THEN240 230 A=ZMDDS0:Z=Z+(X=32)*(A(18)-(X=-1)*(>0):A=Z*50:Z=Z+(Y=21)*(A(29)*50-(Y=-1)*(A)0)*50:A%=Z:A=USR1(A%):X=X-(X=-1)+(X=32):Y=Y-(Y=-1)+(Y=21)
 240 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0:IFSTRIG(
- 1) DRPEEK (-104S) = 251THENRETURNELSE210

- 250 A=USR(0):S=STICK(0)DRSTICK(1):A=ZMDD SØ: Z=Z+(S>1ANDS<S)*(A<18)-(S>5)*(A>0): A= Z*50: Z=Z+(S>3ANDS<7)*(A<29)*SØ-(S=1ORS=2 DRS=8)*(A>0)*S0:IFS=0THEN2S0ELSEA%=Z:A=U DRS=8/*(A/8) *30.113-0112222 SR1(A%):GDTD2S0 260 GDSUB90:PLAYS\$:FDRI=0TD14:LOCATE10,3
- +I:PRINTSPC(12):LOCATE11,3+I:PRINTA\$(ME+ T):NFYT:H=1
- 17:NEA1:In-270 A=USR(0):FDRI=0TD50:NEXT:S=STICK(0)O RSTICK(1):H=H+(S=S)*(K+13)-(S=1)*(H>1):P UTSPRITE0,(82-23+H*8):15-1:IFSTRIG(0)ORS TRIG(3)THENPLAYS5:RETURN280ELSEIFINKEYS= CHR\$(13)ORSTRIG(1)THENME=MEXOR1S:GOTO260 ELSE270
- ELSE270
 280 A%=Z:A=USR1(A%):LDCATE2,22:PRINTUSIN
 G% & ";A\$(ME+H);:PUTSPRITE0,(0,
 200):GOSUB88:DNHGGTO250,170,170,170,170,
 170,170,170,170,170,290,380,390,390
 290 LDCATE7,22:PRINTM:IFM(1THEN340ELSEV1
- =V1+VV:R=RND(1)*2500:D=PEEK(&HD200+R):Z2 =(D-1)MDD6: IFQ>96ANDD<11SANDZ2<>STHENL=0
- (189) * (N-102) * (N)109ANDN (15) * (N-107) * 320 Z1=(Z(0)+Z(1)+Z(2))*3:L1=(RND(1)*(Z(ZZ-1)-Z1))*10:IF(((RND(1)*7)-3+(L-L1))>(VV+9-ZZ*2+Z2*(10-ZZ*2))DRZZ=3)AND(D+RND(1)*2)>(ZZ-(ZZ=3)*(Z2/2+VV/5+L1/4))THEN33
- 0ELSEM=M-1:GOTD290 330 GOSU890:Q=Q+1:POKE&HD200+R.Q:I=ZZ-1: Z(I)=Z(I)+1:C=C-(D=98+I*6)*(3-I)*2-(Q>98 +I*6)*(3-I):M=M-1:A%=Z:A=USR1(A%):GOSU83
- 70:GOSUØBØ:GDTD290 340 GDSUB90:LOCATE9,10:PRINTUSING 340 GDSUB90:LOCATE9,10:PRINTUSING" 0:27 ###### "; 4-D;12-E:A=USR4(0):PLAY*VISOGE

 10:10","V13OGR10E10C10":E=E+1:V1=V1/400

 350 M=350+MH-21(2)*50:VB=-(V1/100*C+B/10C

 3001):B=(B+V1/10*C)*VB+30000*(V8XCR1):V1

 0:0:B=B**(B*30001)-(B>30000)*30000:IFE=13

 THENE=1:D=0+1:IFD=5THEN470

 360 GDSUB370:A=USR(0):FDRI=0TD1000:IFI=(

 DEFY:-144S:1=251DPSTDEG(1):N=100*.NEVT-144=
- GDSUB370:A=USR(例):FDRI=01D1000:I=I=(PEEK(-146X)=2S1DRSTRIG(I)) > 1000 PEXT:A*= Z:A=USR1(A*):GDSUBB0:GOTD290 370 LOCATE2, 21:PRINTUSING"#年### ";D;E;:P RINTNS::LDCATE18,21:PRINTUSING"Y ##### 00]":C::LOCATE18,22:PRINTUSING"Y ###### 00万円:B::LDCATE2,23:PRINTUSING"Y ####### ::LOCATE10,23:PRINTUSING"I###### L*##### N *######"(70),7(1),7(2):-PTIUPN
- ######";Z(0);Z(1);Z(2);:RETURN
 3B0 A=USR(0):S=STICK(0)ORSTICK(1):VV=VV+ (S=1)*(VV<20)-(S=S)*(VV>1):PUTSPRITE0,(1 0,183),RND(1)*14+2,1:GDSUB370:GOTO3B0
- 390 GDSU090:A%=Z:A=USR1(A%):L=0:GDSU8430 :A\$=X\$(XV):C\$=X\$(XV+2):GOSU8440:L=3:GDSU
- 1A3=A3(AV):23-A3(AV+2);GUSJO#8:L--J.904 448:1FXV=21HEN590ELSEONH-11GDT0400;410 440 A=USR4(0):BSAVEA\$+B\$+"M**C\$.&HD200;& HD0C3:OPENA\$+0\$+C\$FDROUTPUTA\$#1:PRINT#1; B,C,D,E,M,MU,VV,V1,Z(0),Z(1),Z(2),N\$:CLO
- SE#1:GOTO460 410 A=USR4(0):8LDADA\$+8\$+"M"+C\$:DPENA\$+8 \$+C\$FDRINPUTAS#1:INPUT#1,B,C,D,E,M,MU,VV,V1,Z(0),Z(1),Z(2),N\$:CLOSE#1:LF=0:GOSUB 370:GOTD460
- 420 FORI=0TO4:LOCATE11,B+I:PRINTSPC(10): NEXT: RETURN
- 430 GOSU0420:FORI=0TO2:LOCATE12.9+I:PRIN TA\$(36+L+I):NEXT:XV=1:GDTO450
- TA\$(36+L+I):NEXT:XV=1:GDTO450
 448 GOSUM42e:FGRI=BTO1:LOCATE12.9+I:PRIN
 TA\$(42+1):NEXT:A=USR(0):B\$=INPUT\$(1):PL
 AYS\$:IFASC(B\$)>32THENLOCATE10.3:PRINTA\$(
 42)" "B\$" ":RETURNELSE440
 450 A=USR(0):S=STICK(0)ORSTICK(1):XV=XV+
 (S=5)*(XV(2)-(S=1)*(XV)1):PUTSPRITE0.498
 ,71-XV=80:15.1:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENP
 LAYS\$:PUTSPRITE0.(0.200):RETURNELSEIFPEE
 K(-1045)=251ORSTRIG(3)THENIFLE=1THENLF=0
 COTTAINS:SEGSOR**
- :GOTO110ELSEGOSU080:RETURN460ELSE450 460 A%=Z:A=USR1(A%):GOSU8260

470 A%=Z:A=USR1(A%):LDCATE10,7:PRINT"おつ# 柏古まで、した":LOCATE8,12:PRINT" ^_ # しゅうりょうしました
":A=USR(0):FORI=0T01500:I=I-(PEEK(-1045)

一夕

- ":A-USR(0):FORI=0TO1500:I=I-(PEEK(-1045)
 =251DRSTRIG(1))**1500:EXTIX=0:Y-1
 480 X=X+Y:Y=Y+(X=1450)*49+(X=1468)*51-(X=0)*51-(X=168)*51-(X=0)*51-(X=168)*51-(X=168)*51-(X=0)*51-(X=168)*51-(X=168)*51-(X=0)*51-(X=168)*51-(X=16
- 0180E1506207EEBCD4D00EB231310F6CS0112000 9E001000009EBC10D20ESC92100D20E320632367
- 9E081080899EBC10D20ESC92100D20E320632367 42310F680D20F6C9 508 DATA." かかあたスクロール"、"とつうぎょうちく"、"せいち"、"しつうさくちく"、"しょうぎょうちく"、"こうきようちく"、"こうきょうちく"、"こうみんかんけんせつ"、"スタシ"アんけんせつ"、"はってん"、"せつ"するで、"ロートする"、"1D DATA."、: 注きスクロール"、"(* 生B(*"、"))"、"「IJお(に"、"しれ)*(:"、"の事でを"、"る反こを"、"スタシ"アムで、"「F"、"*PDPR"、"日まで、"「おでこる"、"スタシ"アムで、"「F"、"*PDPR"、"日まで、"・おでも"、"スタイアの"、" メンタイアの"、" メンタイアの"、" メンタイアの"、" ブースア"、"ファイルネーム"、" ジセしいました。" ではいました。" サンスク"、" ファイルネーム"、" ジセしい。" はしいもる"、" やりなあず"、" ファイルネーム"、" ジセしい。" " はしいもる"、" やりなあず"、" ファイルネーム"、" ジセしい。" アースの『F04A

- 530 DATASB,7C100A0A0AB2FE00,S9,7C30FE0AA ABAFE00,60,541CC8545C548E00,61,EC8AE44A6 ECAEE00,62,48EEB44ABC2C7E00,12S,0414SEF6 S06A8E00,64,28245692242C7600,35,FE92FE8A
- 500A06801041,6245072242C100013716272F26 FAA6F801.66.545EFA6A44AA400 S40 DATA67.CSSCAADC7EEBDE00.38.44EA10EE4 AA4EA00.39.74BA448A7C2A4E00.70.7E7ES4SCB EE4A200.71,FC844C90FC8BC400.72.107C3CFE4
- EL4A208,713,287EC884C99FC88G400.72.107C35C4 47C7C007,73,287EC85C48.47E00.74.10FE8A507 C121E80.75.FE84A899ABC0FE00 550 DATATO.107C28FEAAD68A00.77.AAFE547C3 8549200.78.007C1010101018FE00.42.2A4ECAE44 AEASA00.80.18FE9A74BA7C1000.81.10FE28BA6 B1B6E00.82.7C7CS47C302B4600.43.44EE04EE4
- B186E00.82;/C/CS4*C302246000.45.44E104E14 EARE A00,84.5008C85452408E0.044.BE44BC6C7 C448C00.87,707848707EAAFA00.88.38448A287 C54FE00.89,7C14FE0C082E1000.90.70.449EEAEEB
- 8AEEE00,91,66AA7C447CFE2800,92,007C44444 47C4400,93,1010302848448200 \$70 DATA94,2458C87E484B7E00,95,6EFA6E6AF
- E6A9A00,123,4C1EE45E4A4EBE00,124,0A7C487 6549A9200
- 5840 DATA97.FF81B9A981A981FF.98.78F888F80 E1F0A1F.99.49BA82FEFE444B1F.100.F09EC20E EEF20202.101.F6C600EE8AFE0054.102.F90EB2 F696928206.103.FF8199A1A199B1FF.104.007F 417D05557700.105.057S7707EFCA0E0 S90 DATA106.7CFAB3FFB1ASFF9F.107.C6A0A8A 2FE8080F4.108.06C6FE808080808A.109.FF818 99191B9B1FF.110.007070707076767.111.003
- 991918981FF.118.007707070707676767.111.003 C7ESATE667E66.112.FFE7183530.113.0 A8A8A8AFSFF1FE8.114.6C6C6C9707777777 600 DATA115.8881208200400021.116.2042118 440144209.117.FF8DA1DFA888E7E7.118.7F6D9 DDDFFFFASE7.119.42998D3C3CBD9942.120.215 4024520540225.121.882450801640444.122.0 659324E8315A254.256
- 659324E031SA254.256
 610 DATA97.66646A88B866A66.98.8262E2C27
 252F2C2.99.62F9F9F9F9F9F9C2.100.F2F9F9F9
 F9F9F9E9E9.101.F9F9F9F9F9F9F9.102.F9F9
 F9F9F9E9E9.103.444A4A85804A6A44.104.EE
 5E574ESESE4EFE.105.7F7FSFSFSE4E5E5.
 620 DATA106.F2F7FSFSESE4E4E4.107.F2F7FSF
 FSE5E4E4.108.F2F7F5F5E5E4E5E4.109.CECAC
 A282BCACACE.110.EEFEFECEFFECE.111.FEF
 EFFEFEEFFECE.111.FEF
 EFFEFEFFECE.112.FCCFFFFCCFFEFECE.113.F4F5F
 430 DATA11S.BE0EGBEBBEBBEBBE.116.C2C2CC
 C2C2C2C2.117.EEECE2E4ECECF2E2.118.F4F5F
 4F4F4E4F4F4.119.CFGF2FSE5E2FCFFF.10.5SC
 S2S2SSCS2SCSC5.12.S7STS757575757575757.122.A
- 2\$2\$C\$C\$2\$C\$2,121,\$7\$7\$7\$7\$7\$7\$7\$7,122,A 8A8B6A8@8A6A6A6,2\$7



Fighting Heroes >>>17-17-12-11-

MSX 2/2+VRAM64K by DC-SOFT

▶遊び方は39ページ

■ファイル解説

FH2. BAS······起動用BA SICファイル

FH2. OBJ ······メインプロ グラムのマシン語ファイル(B ∅∅∅~)※カッコ内は16進

SFH2. OBJ······初期設定 用マシン語ファイル(A9ØØ ~)

FBIOS. OBJ......サブル ーチンのマシン語ファイル(A 000~)

FCHARA, DAT 3 ライトデータファイル

FPHONT. GRP……画像 データファイル

FPHONT. PAL パレ ットデータファイル FH2. DAT······ユーザーデ

ータ(このファイルがないとき は新たに作成される)

■データエリア

9000 スプライトデータ (パターン)

9AØØ スプライトデータ (カラー)

B2ØØ メッセージデータ1

C356 メッセージデータ2 CF3A 効果音データ

DØØØ 背景のパターン配置 用データ

DPOO BGMF-9 (O)

ブログラマから ひとこと

どうも、初採用のDC-SDFTです。このゲームの売りはなんといって も、本来なら1人で遊ぶパソコンが多人数で遊べることでしょう。例えば、 昔の友人たちが久しぶりに集まり、ワイワイ騒いでいるときなどに有効で す。いくら久しぶり再会したからといっても、やはり話題がなくなってき ます。ましてや、昔のしがらみからケンカになることも……。そんなとき、 すかさずあなたは胸のポケットから一枚のフロッピーディスクを取り出し、



MSX2に電源を入れます。 そして一言、「これで決着をつ けよう」。これでもうあなたは みんなの尊敬の的。さらに、 もしその中に女の子がいれば、 その子はもうあなたのトリコ となってしまうでしょう。何 だか某ブルーワーカーの広告 みたくなってしまった。では、 プロコンでお会いしよう。 DC-SOFT 兵庫·17歳



ERACO QUESTI テラコ・クエスト・ツー

M5X M5X 2/2+RAM32K by あっちゃん

▶遊び方は40ページ

このゲームは、ゲームを始め る前にデータセーブ用のファイ ル("1.DAT"~"4.DAT") を作らなくてはいけません。か ならず別のディスグにコピーし てそれを使い、付録ディスクに は書きこみをしないようにして ください。

■ターボRの場合

1. LOAD"TERACO, F D9"でメインプログラムをを ロードする

2. MERGE"TERACO. TUR"で差分プログラムをマ ージする(マージし終わった 6, "TERACO-R. FD9" など、別のプログラム名でセー ブしておくとよい)

3. プログラム実行後のメニュ ーで「FILE SET」を選ぶ 4. 以後遊ぶときははマージし たあとのプログラム"TERA CO-R. FD9"などをロード して遊ぶとよい

■MSX、2、2+の場合

1. "TERACO. TUR"をロ

2.プログラム中の「PAUS E」文を削除する

3. てきとうなファイル名でア スキーセーブする(たとえば、S AVE"TMP", A)

4.メインプログラム"TERA CO. FD9"をロードする

5. さきほどセーブしたプログ ラムをマージする(前の例でい nばMERGE"TMP")

6.キーボードから「CLS:D IM IT(16):GOTO 2705」と入力してリターン キーを押す

7. 「しょきかします」で、「よろ しい」を選ぶ

8. メニューに戻ったら初期化 は終了

9. 以後はもとのメインプログ ラム"TERACO, FD9"を ロードしてゲームをする (O)

そう、あれは1986年のことだった。あの頃は、僕もRPG音痴で実際にこ アミコンでRPGをしたことはないのにノート等に幼稚な絵や字をならべ、 「カミコンだ〜」などと、アホなことをやってたもんだ。その後、ちょっと 進化し、ゲームブックを自分でつくるようになった。自慢じゃないが、今 思うと、当時の(今もだが)僕は、幼い頃、いろいろな修羅場を乗り越えて 来たせいか、想像8創造力が豊かだった。そのため、ゲームブックの出来 も、悪いものではなかった。話は1988年へと移る、8月13日作曲家の父は こういった。「プログラムを作るのなら、あのMSXをおまえにやろう」と。 父は日本人初の"ロスでのレコーディング"そして"ダイレクトカッティン グ"という偉業をなしとげた人物。僕が小lの頃はMSX(今はPC)とギタ ーでよく作曲してた。しかし、小3の時、別居すると同時にMSXは売っ てしまった。そのMSXを、返してもらって、僕にくれたのだ。こうして 少年は、夢を現実にする最良の手段を手にした。ちなみに彼が、小4の時 作ったゲームブックの名は、「TERACO QUEST」だった……。 あっちゃん 東京・14歳

僮の友人小問 於 ブガル語いてから4年 菱粉花….

6年をついやしついた。 Tロシリーズは完成した!

TEMLO QUESTY METTEL. はいければい以下のじゅっけん

をみたせ!!







THINFAT ZIV. JPYN

MSX 2/2+ VRAM64K by FRIEVE

▶遊び方は41ページ

■ファイル解説

THINFATØ. FD9…… 起動用・初期設定プログラム THINFAT1. BAS…… BASICのメインプログラム THINFATØ. DAT…… マップの表示ルーチン(DDØ Ø~DD4Ø)※カッコ内は16 進表記のアドレス THINFAT1. DAT…… SCREEN2のVRAMをセ

THINFAT1. DAT…… SCREEN2のVRAMをセーブしたBSAVE形式ファイル(ØØØØ~37FF) THINFAT2. DAT…… MAP、敵のBSAVE形式ファイル(4ØØØ~733C) THINFAT3. DAT…… VRAMのスプライトジェネレータテーブルのBSAVE形式 ファイル(3800~3D80) THINFAT4. DAT······ PSG音源演奏ドライバ、BG Mデータ(C1AF~D47F) THINFAT5. DAT······ FM音源用ドライバ、BGMデータ(9DAF~CEE1) THINFAT6. DAT······ スロットチェック・BIOS転 送マシン語ファイル(C800~C8A2)

THINFATU. DAT······ ユーザーデータファイル。ない ときは作られる

■USR関数

USR(Ø)……マップ表示 USR1(n)……nに対応する BGM演奏(n:254=演奏チェ ック、255=停止) (O)

プログラマから ひとこと

感動することを保証

いや一、よかったよかった。1991年日月に作り始めて12月投稿、1992年3月号でボツを知る(ファンダムスクラムをみよう)。その後2度の改良、再投稿によって、日か月おくれてやっと採用。本来これが僕のデビュー(?)作になる予定だったのに……ブツブツ。でもあの時採用されていたら、きっと悔いの残るものになっていたと思うので、今としてはこれでよかったんだと思います。ところで、話と口割がかわって、このゲーム、クリアしろよ。せっかく2時間でクリアできるように作りかえたんだから/ 感動することを保証……できないけどクリアしたら喜べるはずだぜ/ 僕にないいいたかったら「三重県安芸都安濃町荒木234 小林由幸」へ。気に入った人には日GMのアレンジバージョンでも送ることにしよう。でも悪用す



るなよー。今、テスト 中だけど、生きながら にして地獄をみていま す。天国のかげすら見 えません。僕には社長 ります。さいごに、か すば本当に太ってい る/

FRIEVE 三重·15歳



M5X12/2+VRAM64K by PSYZANSU SOFT

▶遊び方は42ページ

■ファイル解説

S・S・T. FD9……プログラムのBASICファイルニセSC4. BAS……作成したデータをニセSCREEN4で読みこむためのBASICファイル(来月収録予定)

以下、SAMPLEという名前 でセーブしたときにできるファ イルの説明。

SAMPLE. SPR……スプ ライトパターンデータのBSA VE形式ファイル

SAMPLE、COL……スプライトカラーデータのBSAV E形式ファイル

SAMPLE. PAL……パレットデータのBSAVE形式ファイル

SAMPLE. DAT……プログラムセーブを選んだときの、

データをBASICのDATA文 形式で出力したアスキーファイ ル

■USR関数について

USR(n)······ VDPのみを SCREEN2にする USR] (n)……n番のパター ンをエディットエリアに表示 USR2(n)……スプライトカ ラーテーブル(&H1CØØ ~&HIDEØ)&VRAMO 空きエリア(&H4000~& H41EØ)にコピーする USR3(n)……n番のスプラ イト面への色つけ USR4(n)……n番のスプラ イト面に表示されるスプライト パターンの重ね合わせとECビ ットのON、OFF USR5(n)……カラーテーブ ルへの色つけ (\bigcirc)

プログラマから ひとこと

使ってみてください

この作品は時間に余裕があるときに少しずつ作ってやっとこさ完成した代物(しろもの)です。マニュアルを書くのも、ワープロなんて便利なものは持ってないので「こんなことなら日ペンのペン習字でもやっていれば良かったぜ」と思いながら書きました。さて、俺が買ったMSXは、カシオのMXー10に、サンヨーのPHCー23といった低価格マシンだったりします。現在のturbo Rは値段が高くて手が出ません。あの機能であの値段は安いけれど、グリコのお菓子のようにおまけばっかで、基本はどうでもという気がします。もし、次期MSXが出るならプログラミングできるゲームマシンといったようなシンプルな機械でもいいんじゃないかと思っていたりする次第です。が、しかし、うだうだいっても始まらないわけで、とりあえず今のMSXを使いこなしたい人は、どうぞこの「S・S・T」を使ってみてください。



あしたは時間がある。

今月のテーマ

初心者だつた頃のわたし

パソコンに初めて触ったときって、今でも鮮明に思い出せる。 初めてチョンボしたときは、今 ではもう笑い話である。

初心者の頃ってINPUT文で 入力したものを、PRINT文で 表示させるプログラムを作ったり しなかった? わたしはしたなあ。 ●僕が初めてパソコンに出会った のは小学5年生のときだった。も ちろんMSXです。それから4年 が過ぎ、やっと買ったのはA1S T。ちなみに在庫がなかったため 展示品を5千円引きで買ってきた。 家に帰りコンセントを差しこんで 電源を入れると夢にまで見たMS Xの画面が! しかし、いくらま ってもMSXの文字が消えず、よ 〈見ると「Password:」の文字 が。買った店に電話をしても「知り ませんね」のひとこと。2日後、や っとBASIC入門のなかにパス ワードの解除のやり方がのってい るのを見つけ、やっと事件はおわ りました。そこで教訓。安くても 展示品を買うなよ。=宮城県・川村 信男(15歳)

へ一、それは災難だったね。誰かが展示品だったMSXにパスワードをセットしてしまったわけだ。ひょっとしたら、信男クンとおなじように今、買ったMSXにパスワードがセットしてあって四苦八苦している読者がいるかもしれない。そんな目に会っている人のためにパスワードを解除させる方法を書いておくと、まず、GRAPHキーとSTOPキーを押しながら電源を入れる。パスワードをスキップしてBASIC画面になるので、

SET PROMPT'Ok"

SET TITLE"" を実行すればパスワードは解除されるよ。

くれぐれも展示品のMS Xにパスワードをセットしないように!
●私だけでなく、すべてのユーザーにいえるのかもしれないが、初心者がつまずくものが3つある。それは配列変数、スプライト、サウンドだ。今、これを読んでいる上級者もいずれひとつは当時、わ

けがわからなくてつまずいた経験があるはずだ。私の場合は文法書を読んでもわからないとき、とにかくサンプルプログラムを実行したことがある。それによってなるほどと理解した。今思うと、サンプルプログラムって本当に重要な役割を持っているようだ。=埼玉県・KEYSìDE(17歳)

スーパービギナーズ講座担当者のMOROに、「いまのグラフィック入門シリーズがおわったら、次はサウンド関係のことをするんでしょ?」と聞いたところ、「いや。だってオレ、サウンド関係は苦手なんだよ」といっていた。こんな「上級者」もいるのです、みなさん。なにも上級者がすべてのことをくわしく知っているわけじゃないものわえ。

たしかに、BASICなどを勉強するのにサンプルプログラムがあると、とても便利だと思う。文法書を読んだだけでは、「ふーん、そうか」って思うだけで、サンプルプログラムを打ちこんで試したりしてみると「おお、なるほど」って思うからね。

●あれは忘れもしないパソコン買 いたてで右も左もわからなかった 頃、某雑誌にペンギンがスキーを するゲームのプログラムが載って いました。「これは面白そうだ!」 と思った私は、今なら10分くらい で打てそうなゲームを1時間以上 かけて打ちこみました。ところが、 動かし方がわかりません。いろい ろキーを押してみましたが、何も 起こりませんでした。仕方なく、 泣く泣くリセットしましたが、今 思えば行の最後でリターンキーを 押していなかったような気がしま す。=石川県・ろんぐTEAM(18 歳)

初心者の失敗の定番といえるのが「プログラムを打ちこんでみたものの動かなかった」というものである。そこにはいくつかのストーリーがあり、そのひとつがろんぐTEAMの失敗談だろう。その

むかしのファンダムの1画面プログラムのリストには、行の最後にリターンキーのマークを付けていた。それはこういう初心者対策だったのだ。

じつはわたしも似たような経験があって、3時間ぐらいかけて5 画面分ぐらいのリストを打ちこんでみたものの、セーブの仕方がわからず、電源を切ってしまったというもの。3時間かけて打ちこんだものがパア。あのときのむなしさといったら……。

●今もじゅうぶん初心者かもしれ ないが、5年前私が"超"初心者だ ったころ大変な無駄金を使ってし まった。というのはMSX=パソ コンと軽い気持ちで莫大な量の、 MSXに関係ないパソコン雑誌、 パソコン専門誌など、パソコンに 関する本を手あたり次第購入して は読んでいた。そしてパソコン誌 の購入に暴走すること6か月、ひ たすら金を使い、6か月目にして Mファンにめぐりあえたのだ。そ して今までの苦労(?)は80パーセ ント水の泡となり一時、精神的ダ メージと金銭的ダメージのWパン チに襲われた。=香川県・横井達(? 歳)

だれでもパソコンを手に入れた頃はやはり、いろいろな雑誌を買いまくると思う。そして、そのうちに気に入った雑誌が見つかるものだ。横井クン、無駄なことをしたと思って悔やんではいけない。なんたって、Mファンに出会えたのだから! それからはやく金銭的ダメージから回復するように。今なら『スーパープロコレ3』が発売中です(CM)。

●友達がMSXを買って、某マイコンBASICマガジンに載っている相撲ゲームを打ちこみました。 僕はそのゲームが気に入ったので、MSXごと借りました。家で力士のデータを最新のものに書きかえて、前のデータの入っているテープの上に重ねてセーブしました。するとノイズが入ってセーブされ たらしく、もう一度ロードするとロードできない。友達にいったら「こわれた」とかいって大さわぎ。そのころ僕は「CLOAD?」の存在を知らなかったのだった。これを教訓としてMSX2を買ってデープで1年半すごし、晴れてフロッピードライブを買い、今のところ大きな失敗もなく来ているが果たして……。=岐阜県・加藤俊之(17歳)

う~ん、「CLOAD?」(シー ロードベリファイ)とはなつかし いコマンドだ。テープユーザーだ った人なら知っているよね。テー プからプログラムをロードするコ マンドが「CLOAD」で、メモリ 上に残っているプログラムが正確 にセーブされているかどうか調べ るコマンドが、「CLOAD?」 (シーロードベリファイ)である。 加藤クンの失敗は「CSAVE」 のあとに、「CLOAD?」をしな かったことと、前のプログラムに 重ねてセーブしたことだと思うぞ。 ●プログラム人生9年目の者と してのアドバイスはとにかく知っ ている命令を使って、何かを作る 事です。そして、どうしても必要 になったらその命令をおぼえる。 そうやって1つ1つこなしてい くのが、BASIC、マシン語、 etc. 何にでも共通する事です。 =北海道・小林奈翁(18歳)

「知っている命令を使って、何かを作ること」という小林クンの意見に共感。また、知らない命令をどんどん使っていくのも大事で、とにかく、パソコンに触りはじめた最初の頃は、がむしゃらにキーボードに触れていくことが大切だ。

パソコン初心者の頃って、ほとんどなにも知らないから画面の色を変えるだけで喜んでいたりしてさ。そして次第にステップを踏むにつれ、もっとパソコンと高レベルでのコミュニケーションがとりたくて、のめりこんでいく。だからこいつはおもしろいんだよね。

(5)

今回は、個性豊かなオリジナル曲6作品と、CD人外魔境というラインアップ。 投稿作品の技術水準はすっかり高くなっているけれど、作品のおもしろさはまた別の力が働いているなあ。

日本のMSXユーザーの 音楽レベルは高い。



楽評:よっちゃん

フレーズの組み合わせとテンボ感
オリジナル **逃げる**//

~究極の追いかけっこ~

●みんくると ♀ (はやせみき) 茨城・18歳

一風変わったオリジナル作品。ゲーム・キャラが追っかけっこをしている様子を描写したものです。こういった曲は、フレーズの組み合わせとテンポ感からできているので、メロディとコードの組み合わせがどうのこうのというのはあまり関係ない。それよりは直観とかイメージで作ることができる。作曲なんてやったことないし……という人でも、ちょっと思いつけばちょこちょこっと作ることが可能なのだ。「逃げろ//」を参考に、挑戦してみてはどうでしょうか。

NIGERO! .FM9

日本風でアンデス風な大太鼓と5音音階 オリジナル カッパたちの舞踏会

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はい、Orcです。うそです。じつ は、Orcはカゼをひいているので、略 称「コ」が書いています。まあ、似たよ うなものです。

ところで、最近のFM音楽館は、オリジナルが優秀で、ふと気づくと採用

作はオリジナルばかりになっています。一部の人からは「オリジナル曲は難解なものが多いので、聴きやすいGMをもっと入れて」といわれたりもするのですが、そんなことばとは裏腹にオリジナル作品の一部はそのままGMの名

作としても通用するレベルに達してきました。では、今月の作曲者兼プログラマのみなさんのメッセージです。 ■兆げる//

みんくると♀(はやせみき)「もしやも しやと思いつつ、インターメディアの 封を切った感動が今も忘れられません。 これからも投稿をいっぱいしますので、 どうかよろしくわ願いしますの 作品 は短いものですが、その中にギッシリ つまった(?)コミカルストーリーを、 どうぞお楽しみください♡」

夏は盆踊りのシーズン、祭り囃子が聴こえてくる。この作品は、「ドン、ドン、ドン」という大太鼓のリズムとペンタトニック(5音音階――ド、レ、ミ、ソ、ラという5つの音だけを使った音階のこと)のメロディの組み合わせが日本風でもあり、アンデス風でもあって、なかなか魅力的です。途中に何回かテンポ・チェンジがあって、リズムのノリの良いパートや、メロディが叙情的な部分が交錯するのもすごく効果的。平沢進氏の「金星」とか「サイボーグ」といったアンデス風味の曲も思い起こさせます。

KAPPA .FM9

```
'E KAPPA-TACHI NO SUTOUKAI ]
120 '******************
130 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
    CLEAR1000: DEFSTRA-D.T
150 POKE&HFA4C,32:POKE&HFA5C,24
170 TX="T120"
180 TY="T92
190 TZ="T114"
200
210 A1="L16Q3R8.DE8.GA8.>DC8.<AG8.AG8.ED
8.C<A4R8.GA8.GA8.>C<A8.GA8.>CD8.EA4G8."
220 A2="R8.DE8.GA8.>DC8.<AG8.AG8.ED8.C<A
4R8.GA8.GA8.>C<A8.GA8.>CD8.ED4C8."
230 A3="R8.<AA8.GA8.>C<A8.GA8.>CD8.ED4C8."
248 A4="R8.<AA8.GA8.>C<A8.GA8.>CC8."
248 A4="R8.<AA8.GA8.>C<A8.GA8.>CC8."
R8.ED8.CD8.EC8.<AG8.GA8.S>D4C8..."
250 A5="L407CD8E8AEDE8C8<A>CDC8<A8>C<A>C
260 A6="DC8<88>CDE8>DC<AEFDEDC<8"
270 A7="03A>EDER8C8D8E8FE<A>EDER8C8D8E8C
284 A8="A>EDER8D8C8<88>C<AR8A8A8B8>C<BAR
8EBAR"
300 8K="Q2A>CDCDC(A>CEC(AG>C(GAG"
     8L="A>C<A>CE<A>ED<AGA>ECC<AA
320 8M="Q7AA>EC(AA>C(AGA>EFEECC"
330 8N=" < AGAA>CEFEC (AAGAAA2"
340 80="Q3EAFER8E8F8A8>C<BEAFER8E8F8A8AE
350 8P="EAFER8F8A8F8EER8E8D8E8FEER8<A8>E
370 CQ="@18Q8V13CCC16R16@29Q1V5C16C16C8C
```

16R16a18a8V13C8C4C8C16R16a29a1V5C16C16C8 R8a18a8V13CCC16R16a29a1V5C16C16C8C16R16a

1808V13C8C4C8C16R16@29Q1V5C16C16C16"
380 CR="@1808V12CCC16R16@29Q1V4C16C16C8C

16R16a18Q8V12C8C4C8C16R16a29Q1V4C16C16C8 R8a18QBV12CCC16R16a29Q1V4C16C16CBC16R16a

R8a18q8v12ccc16R16a29q1v5c16c16c8c16R16a 18q8v12c8c4c8c16R16a29q1v5c16c16c16c7

```
410 DQ="012Q4V901CCC8R16R16R8R8C8C4C8C8R
16R16R4CCC8R16R16R8R8C8C4C8V1ØC8
     DR="V6CCC8R16R16R8R8C8C4C8C8R16R16R4
CCC8R16R16R8R8C8C4C8V7C8"
430 DS="V7CCC8R16R16R8R8C8C4C8C8R16R16R4
CCC8R16R16R8R8C8V8C4V7C8V8C8*
450 PLAY#2,TX,TX,TX,TX,TX,TX,TX,TX,TX,TX
460 PLAY#2,"a3v606","a3v307","a16v706","
a14v703","a3v1403","a3v9","04"
470 PLAY#2,A1,A1,A1,8K,8K,BK,CQ,CQ,DQ
480 PLAY#2,A2,A2,A2,8K,8K,CQ,CQ,DQ
490 PLAY#2,"","","06V5"
500 PLAY#2,A3,A3,A3,8L,BL,8L,CQ,CQ,DQ
510 PLAY#2,A4,A4,A4,8L,8L,8L,CQ,CQ,DQ
520 PLAY#2,TY,TY,TY,TY,TY,TY,TY,TY,TY
530 PLAY#2,"V8","V4","@9V1005","@9V14","
V15","V11"
540 PLAY#2, A5, A5, A5, BM, 8M, 8M, CR, CR, DR
550 PLAY#2, A6, A6, A6, BN, BN, 8N, CR, CR, DR
560 PLAY#2,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ
570 PLAY#2,"V1105","@2V1104","V7","V15",
7V15"," 09V13", "05"

580 PLAY#2,A7,A7,A7,80,80,80,80,CS,CS,DS

590 PLAY#2,A8,A8,A8,8P,8P,8P,8P,CS,CS,DS
     GOT0450
619
620 'by GANBARE WAKASEGAWA (MAY 3,1992)
   ずっと聴いているとなんだか気分が高揚する
    オリジナル
```

イリンアル

FIRE DRAGON

●Out of Memory 山口・7歳

オリジナル曲なんだけど、どこかのゲームでボス・キャラの火を吐く龍と戦うシーンに使われている、といわれても納得しちゃう仕上がりです。ドラムとベースは、同じリズムをずっとキープしていて、その上に乗っかるメロディは、同じフレーズを2回ずつ繰り返しながら次第に盛り上がってくる。不気味なメロディもいいけど、ノイズを含んだ音やオーケストラ風の音など、音色の組み合わせが抜群にじょうず。ずっと聴いていると、だんだん気分が高揚してきます。次回は、リズムのないスローなものに挑戦してはどうかなア

FIRE .FM9

10 CLEAR8000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 ' •••• 263 set •••••••

```
30 DIM A%(15)
40 FOR 5=4 TD 15:READ A$:A%(S)=VAL("&H"+
A$):NEXT
60 ' eee VOICE COPY eeeee
70 _VOICE COPY (Ax, 863)
80 ' eee Voice data eeeee
180 _VOICE(063,063,063,063,063,063):DEFS
TR A-Z:DEFINT W
TR A-Z:DEFINT W
190 '*---- Drums ****
200 '***** Drum *****
210 Z="330038":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":
D=Z*"3Z":Z="33102A":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R
16":K=Z+"3Z"
10: K=4* 32
220 ***** PSG ****
230 SOUND7.49:SOUND6.17:Z="SM5000C":A=Z+
"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+"32":Z="SM6500C":A=Z+
"H=Z+"4":I=Z+8":J=Z+"16":K=Z+*32"
:H=Z+"4"1:=Z+"8":J=Z+"16":K=Z+"5Z"
250 HH="S1M290L8CFCFCFCFCFCFCFCF"
260 Z="S!":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+"
270 "**** NORMAL ***
280 Z="5!":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+"
32"
290 G0="V150V127"
300 G1=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B
310 G2=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B
 +R
 320 G="Y24,50BM4Y24,90SM!4":GG=G+G+G+G
330 S8="023V150V127Q502L8EEB+E>D<EB+EEE8
 +E>D<EB+E"
+EJDYEB+E"
350 A0="V150V12105L8"
350 A0="V150V1704L8"
350 A0="V150V11704L8"
370 C0="V150V11603L8"
380 D0="V150V11602L8"
390 E0="V150V12704L8"
400 F0="V150V12704L8"
410 A1="04372.35L2AG+D+D4"
420 A2="02L2AG+D+D4"
420 A2="02L2AG+D+D4"
420 AZ="03/L/2A6+D+D4"

440 AZ="063/2-10001/2707L/2A6+D+D4"

440 A3="V15043Y2-10L/2BA+E+E4"

450 A4="02/2BA+E+E4"

460 84="06/0301/2707L/2BA+E+E4"

470 A5="043L4CC+DD+EF063V10DD8"
480 A6="86514A.C&C.G+.C&C.G+.C&C8"

490 A7="863A.C&C.G+.E&E8"

500 A8="865A.C&C.G+.D&C8"

510 M9="864158412705L8E4C16R16C16R16C16G

4C16R16C16R16C16DEG+A4"
A6:F7=D+A7:F8=D+A8:FA=D+AA
600 POKE-1444,70
610 POKE-1428, 5
620 POKE-1412,35
                                  'ch.4
                                   1ch.5
                                'ch.6
640 T="T200":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
650 PLAY •••••
670 PLAY*2,"","","","",5B,GG
680 PLAY*2,"","","","",5B,GG
681 PLAY#2, AØ, 8Ø, CØ, DØ, EØ, FØ, GØ
698 PLAY#2, A5, A5, F5, A5, E5, 58, GG
700 PLAY#2, AA, AA, FA, AA, EA, 58, GG
710 PLAY#2, A1, A1, F1, A1, E1, S8, GG
 720 PLAY#2,A2,A2,B2,82,E2,S8,GG
 738 W=W+1: IFW<2THEN710
 750 PLAY#2.A3.A3.F3.A3.E3.S8.GG
 760 PLAY#2,A4,A4,B4,B4,E4,S8,GG
 770 W=W+1:IFW<2THEN750
800 PLAY#2, A6, A6, M0, A6, E6, S8, GG
810 PLAY#2,A7,A7,M8,A7,E7,S8,GG
820 PLAY#2, A6, A6, M0, A6, E6, 5B, GG
830 PLAY#2, A8, A8, M0, A8, E8, 58, GG
840 W=0:GDTD690
```

```
記憶をたよりにスケッチしたうろ覚えの曲オリジナル?東風?
```

今回大笑いしたのが、この作品。すごくおかしい。うろ覚えの曲を、「こんな感じだったっけ」とか思い出しながら作ったら、雰囲気とか曲の進行とかは原曲に似ているけれどが、記憶をたよりに似顔絵をかくのに似てるけど、できあがりがこの作品ほどおもしろくなることは少ない。パロディとして、意識的に「もとに似てるけど違う」おもしろさを追求した作品としては、モンティ・パイソンの連中がビートルズをコケにした「ラトルズ」のビデオを推薦しておきましょう。

```
TONGPOO .FM9
```

```
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CLEAR1500:DEFSTRA-Y:DIMA(16),B(16)
 30 '-- MELODY
40 A(0)="T1520402V15L1606":B(0)=A(0)+"<"
40 A(0)="T1520402V15L1606":B(0)=A(0)-

50 A1="A6+6F8EF86":A=A1+"2":A(1)=A+A

60 B(1)="R64"+A+A1+"4"

70 A(2)=A+A+1+"8024V1208L8DF6"

80 B(2)="R64"+A(2)+"16..."

90 A(3)="A4.>C<GAECD4DCDEF6"

100 A(4)="A4.>C<GBEBA2&A022AB>C"

110 A(5)="D4.FEC<G>C<A4AGADFA"
 120 A(6)="G4GFGADB-A2&A024DFG"
130 A(7)="G4GFGACED2&D024DFA"
  40 A(8)="G2&GACED2&DDFA
 150 A(9)="G2&GFD8-A2@22L4A>C"
160 A(10)="L2D<G4>C4<AF"
 170 Y="05905L8V11AV12AV13AV14AV15A"
180 A(11)="G105905L8<<"+Y+"V12>>02408DFG
190 A(12)="G4GFGACED28D"
200 A(13)="R1<<"*Y+"V12>>2408DFG"
210 A(15)="G4GFGA>CED2.8D"
220 FORZ=3T015:B(Z)="R32"+A(Z)+"16."
249 A(14)=A+A1+"8024V12Q8L8DFA"
250 B(14)="R64"+A(14)+"16.."
350 DE="F2G201"+D:EE="D2E202"+D
360 DF="V13@14L8>CD<A>C<GAEGDE<B->DEFGF"
>D<D>D<D>D"
 430 F(4)="<F>F<F>F<G>G<G>G<A>A<A>A<A>A<A
440 F(5)="<B->B-<B->B-C>C<C>C<<A>A<A>A<F
```

450 F(6)="<G>G<G>G<G+>G+>G+<G+>G+<A>A<A>A<A

```
460 F(7)="(G>G<G>G<E>E<E>E<D>D<D>D<D>D<D
 >D'
 470 '
                DRUM5
 480 GA="T152@A12V8"
498 G="B!H8H16H16B!5!C!8H16H168!H8H16H16
C!S!4":GB=G+G:G1="V15MSH8MSH8MSH8MSH8MSH8"
 500 G="B!H8H16H16B!S!C!8H16H16":GD=G+G+G
+G:GC=G+G+G1+"BC4BC4V8"
              - PLAY -
520 PLAY#2.A(0).B(0).CA.DA.DA.FA.GA
530 PLAY#2.A(1).B(1)."","","",FB.GB
540 PLAY#2.A(2).B(2)."","","",FB.GB
550 GOSUB800
       PLAY#2,A(6),B(6),CC,DC,EC,F(6),GC
570 GOSUB800
       PLAY#2,A(7),8(7),CC,DD,ED,F(7),GC
500 COSUBBAN COSUBBON
598 GUSUB849: GUSUB888

608 PLAY#2,A(12),8(12),cc,DD,ED,F(7),GC

618 PLAY#2,"","",CC,"","",F(3),GD

628 PLAY#2,"","",CC,DT,:F,:F(5),GD

648 PLAY#2,"",",CC,DT,:FF,F(5),GD

648 PLAY#2,A(13),B(13),CC,DG,:EG,:F(7),GD
       GOSUB800
 660 PLAY#2,A(7),B(7),CC,DD,ED,F(7),GC
       PLAY#2.A(0).B(0).CA.DA.DA.FA.GA
PLAY#2.A(1).B(1)."","","FB.GB
PLAY#2.A(1).B(1),"","V15",""FB.GB
PLAY#2.A(1).B(1),"","DH."V15",FB.GB
        PLAY#2, A(14), B(14), CC, DH, EH, FB, GB
       GDSUB840:GDSUB800
PLAY#2,A(6),8(6),CC,DC,EC,F(6),GC
 730
 749
       GOSUB800
       PLAY#2, A(7), 8(7), CC, DD, ED, F(7), GC
 760
       PLAY#2,A(1),B(7),CC,DF,EF,F(7),GD
PLAY#2,A(15),B(15),CC,DG,EG,F(7),GC
 780
       GOT0520
 899 PLAY#2,A(3),8(3),C8,"","",F(3),GD
810 PLAY#2,A(4),B(4),CB,"","",F(4),GD
 820 PLAY#2,A(5),B(5),CC,DB,EB,F(5),GD
 830 RETURN
840 PLAY#2.A(8).B(8)."",DA,DA,F(3).GD
850 PLAY#2.A(9).B(9)."","",""."F(4).GD
860 PLAY#2.A(10).B(10)."",DB.EB.F(5).GD
870 PLAY#2.A(11).B(11)."",DE.EE.F(6).GC
```



短い曲なんだけど、たいへん印象的なので 採用しました。メロディは、「ゴジラ」などで 有名な伊福部昭を少し軽くした感じ。曲のサ ビの仕掛けのところが、いちおうイン・テン ポで4分の4拍子で割り切れる勘定になって いるんだけれど、「タタタタ・ターン」となる ところで1回リズムの表裏がひっくりかえる ので、「アレッ」と感じさせるのがポイントで す。意識的にやってるとすればそうとうな技 巧派ですが、きっとなんとなくそうなったに 違いない。成り行きでいつのまにかプログレ 風変拍子になってるのがおもしろい。

READY .FM9

10 CLEAR10000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEFSTRA-F

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■カッパたちの舞踏会

がんばれ若瀬川「かなり手抜きで、プログラムがむちゃくちゃです。テクニックも何もありません。曲の雰囲気を楽しんでいただければ、と思います」
■FIRE DRAGON

Out of Memory「ひまつぶしにち分で作った超大作。いったいこの曲の どこがよかっのか? もっとほかにい い曲があったのに」

■東風?

UP'sブランド大和広幸「今どき@63

もYコマンドもデチューンも使われて いないこの作品が採用されたのがじつ に不思議。チャイムやアルペジオがう るさいが構成とノリの良さでカバー、 といった感じです」

BREADY

ARTISの弟「採用していただくとは思ってもいませんでした。ドラムが貧弱だし、曲がとても短いからです。いちおう工夫したところは音色ですが、この曲によくあっていると思います。最後にソコマンドを使用させていただ



```
20 DIMA%(15):FORI=0TO15:READA$:A%(I)=VAL
("%H"+A$)
30 NEXTI
40 DATA 0000,0000,0000,0
50 DATA ACE1,E035,0000,0
60 DATA 5ED4,2AC7,0080,0
70 DATA 2AA3,00CD,0000,0
80 CALLVOICE COPY(A%, 063)
90 CALLVOICE(05, 063, 03, 045, 024, 014)
100 CALLTEMPER(6): CALLTRANSPOSE(-680)
110 AA="V15L8AB>CDEDCD<":A(1)=AA+"A-R4":
A(2)=AA+">E2R4<
120 A(3)=A(1):A(5)="B16B16>C<BAGA16B16RB
R1R2":A(4)=A(2)
130 A(6)="D4>CCCC<QBF2L16FGABL8>C<BA>DG4
&G.<"
%G.(")

140 A(7)="L32FF-EE-DD-CC-L8"

150 A(8)="(FFF4GGG4AAA4BBB4)"

160 BB="L805CDEFGFEF":B(1)=BB+"C4CDEFC4"

:B(2)=BB+"A2CDE(B":B(4)=BB+"A2CDEF"

170 B(3)=B(1):B(5)="F16F16EFGAG16F16V15G

16G16FA4GFGEDEFG4V13"
 180 B(6)="Q4EEEED8A2L16AGFE":B(8)="R2L8C
CC4DDD4EEE4"
190 CC="AAF8AAF8":CA="Y37,24Y21,32Y21,29
Y21,27Y21,25Y21,23"+CC+CC:C(1)="L16"+CA+
200 C(2)=CA+"AAF8"+CC:C(3)=C(1):C(4)=CA+
"AAF8F8A8>C8E8<"
218 C(5) = CC+"AAAAR8R1R2":C(6) = "LBD4FFFFD
8C2L16CDEFR1":C(7) = A(7)
220 C(8)="R1L8FFF4GGG4"
230 DD="L8AAAG#AFGA":D(1)=DD+"A2.R4"
240 D(2)=DD+">F2CR4":D(3)=D(1)
250 D(4)=D(2):D(5)=B(5):D(7)=A(7)
260 EE="L4FFL8FFF16F16":E(1)=EE+"R4F4FFG
270 E(2) = EE+ "F4FFF16F16": E(3) = E(1)
280 E(4)=EE+"R4F16F16FA4"

290 E(5)="V5F1>G1F2":E(6)="D4EEEER2.<"

300 FF="M16M16CB":FH="516516C!8":FA=FF+F
F+FF+FF
310 F(1)="y22.25Y23.158Y24.175Y3B.5Y39.3
Y40.5"+FA+FA:F(2)=FA+FF+FF+"C8C8C8"
320 F(3)=F(1):F(4)=F(2):FB="516516516516
330 FC="V3516516V7516516V11S16516
340 FD="M16M16SC!8C8C!8H!1658HS8SC!16"
350 F(5)=FC+"H!16C!16"+FC+FH+FH+FH+FH+FD
360 F(6)="58585BS888"+FB+FB+"V3C16V7C16V
11C16C!16"+FA
370 FE="5B85BBCSBR8"
 380 F(8)="V3"+FE+"V7"+FE+"V11"+FE+"V15"+
390 T$="T180V12":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T
SITS
400 FORI=1T08
410 PLAY#2,A(I),A(I),B(I),C(I),D(I),E(I)
```

トライアスロンなみに頑張っている名曲 オリジナル BEAT-R みそねこ−P 群馬・17歳

このリズムは、トライアスロンなみに頑張 っている。16分音譜のひっかけで、メロディ やアクセントの位置をずらしていくやり方は、 フュージョン以降あたりまえのものになった けど、カッコよく決めるのはなかなか難しい っす。この曲はリズムの決めのバランスもじ ょうずだし、音色のかけひきも、きつい音色・ 柔らかな音色の組み合わせがすごくうまくい

色には驚きました。GANPの作品もよく研 究して、テクニックを身につけています。ち

BEAT-R .FM9

```
なみにOrcがすごく気に入っている。
             - BEAT-R
20 CLEAR9999:_MU5IC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEF
5TRA-X:DIMX%(15),Y%(15):FORZ=5T013:READW
:X%(Z)=VAL("&H"+W):NEXT:FORZ=5T013:READW
:Y%(Z)=VAL("&H"+W):NEXT:SOUND7,49:50UND6
30 DATA 12.7.7.80E3.FF83.7.7.4061.FF75.9
.7.7.D1.92.7.7.2167.5BF
40 '--- MML
50 T="T144"
70 Q1="144"
70 Q1="L8D*16D*R8C*.CC* R16D*R16C*C16CC*
70 Q1="V13Y32,32012D6D5L16RB-8.&Y16,60&B
-&Y16,48&B-&Y16,60&B-&Y16,48&B-&Y16,60&B
->C#4C8,&Y16,98&C&Y16,86&C&Y16,98&C&Y16,
86&C&Y16,98&C"
80 Q2="V12Y33,32@12Q605L16RR24B-8.&Y17,6
6&B-&Y17,54&B-&Y17,66&B-&Y17,54&B-&Y17,6
6&B->C**4C8.&Y17,184&C&Y17,92&C&Y17,184&C
&Y17,92&C&Y17,184&C
90 03="01206Y34,3205L16V12RD#8.&Y1B,160&
D#&Y18,148&D#&Y18,160&D#&Y18,148&D#&Y18,
160&D#F#4F8.&Y18,212&F&Y18,200&F&Y18,212
&F&Y18,200&F&Y18,212&F"

100 D4="0120B05L16D#C#L24D#<B->FC#F#D#FC
#D#<B->FC#F#D#G#FA"
110 Q5="Q7L8Q6F#2.Q4F#G# D7B-2>C4C#4 D4C
<G#D7D#2Q4D#F Q7F#4Q48-Q7G#4Q4F#D7"
120 D6="B-2.Q4B->C Q7C#2D#4F4 Q4D#C#D7C2
   D4D#C#Q7C4Q4FD#D7"
130 Q7="L1602Q6D#8D#D#>D#</br>
#8<D#8F# D6F#8F#F#>F#<F#R16F#Q4F#8>F#BC#
8<F#8 Q6G#8G#G#>G#<G#R16G#Q4G#8>G#8<'
140 DB="Q4F#FQ7D#4D4G#F#Q7F.QBB-1...8
 50 Q9="@10L16Q807B-D#F#B->D#<FG#>C#F<F#
B>D#F#<G#>C#"
160 QA="D#>D#16D#<B-.D#B->D#<"
170 QB="AA>A16AE.C#<A>C#<
180 A0="D6a6V14O3L16G#AB-<B->C#8<B-"
190 A1="V11Ra63D3O5"+Q0
200 A2="RD#16D#R8C#.CC# R16D#R16C#C16C16
210 A3="RD#16D#R8C#16C#CC# >D#R16C#R16<A
RD8V15L16aV38AaV54AaV68AaV84A aV94AaV106
AL32@V112A@V118A@V124A@V127A"
220 A4=Q1+"<8-4G#4"
230 A5="8-806303V1205Y32,08-B-R8."
240 A6="R4..V13"+Q4+"F#"
250 A7=Q1+"C#4D#4"
260 A8="R8@63Q3V12O6FFR8."
      AA="V13Q6@605RF#8.&Y16,243&F#&Y16,23
1&F#&Y16,243&F#&Y16,231&F#&Y16,243&F#B-4
G#B.&Y16,25&G#&Y16,17&G#&Y16,25&G#&Y16,1
7&G#&Y16,25&G#F#4F4"
280 A8="F#8"
290 AC="D#8R8V11@63Q3Q5L8"+Q0
      AD="RD#16D#R8C#16C#CC#16C#16 L10D#FF
310 AE="L32D2&D8&Y16,146&D&Y16,156&D&Y16
```

#FD#FF#GG#A" ,166&D&Y16,176&D&Y16,186&D&Y16,196&D&Y16 ,206&D&Y16,216&D&Y16,226&D&Y16,236&D&Y16

.286&D&Y16,25&D&Y16,22&B&Y16,236&D&Y16,246&D&Y16,25&D&&1"

320 AF="035V15"+05+"F4"

330 AG=06+"04"

340 AH=08+"V816V13"

350 AJ="B-1..R804V15G+8"

360 AJ="B-P2..R1 R1 Q8V9020<L4B-G*>C*D

370 B0="06024V16Q2L16C**DD**C0**F**BD**"

380 81="V11R80503006"+00 390 82="RB-168-R8G#.GG# R168-R16G#G16G16 G#GG#8-" 400 84=02+"<8-4G#8." 410 B5="R168-a6303V1206Y33,0B+8-R8." 420 86="R4..R32V12"+Q4 430 B7=Q2+"C#4D#8." 88="R8863Q3V1207FFR8." BA="V12Q68605R24RF#8.&Y17,245&F#&Y17 ,233&F#&Y17,245&F#&Y17,233&F#&Y17,245&F# B-4G#8.&Y17,27&G#&Y17,19&G#&Y17,27&G#&Y1 っている。エンディング前のフワフワした音 460 BC="D#8R8V1186303D6L8"+00

470 BD="RB-16B-R8G#16G#GG#16G#16 L10B->C C#CCB-B-B>CC#DC 480 BE="L32D2&D8&D&Y17,146&D&Y17,156&D&Y 17,166&D&Y17,176&D&Y17,186&D&Y17,196&D&Y 17,106&D&T|7,16&D&T|7,186&D&T|7,196&D&T|7,296&D&T|7,296&D&T|7,216&D&T|7,246&D&T|7,236&D&T|7,236&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246&D&T|7,246& 500 BG="R12"+D6+"D6"
510 BH="R12"+QB+"24VB16V13" 520 C0="014V60D2L16C#DD#C#DD#E" 530 C1="V11R063Q303"+Q0 540 C4=Q3+"D#4C#8." 550 C5="D#8063Q3V1103Y34,0B-B-R8." 560 C7=Q3+"F#4G#4" 570 C8="R806333V110FFR8." 580 CA="V13060605RD#8.&Y18.158&D#&Y18.15 0&D#&Y18.158&D#&Y18.150&D#&Y18.15B&D#F#4 F8.&Y18,208&F&Y18,200&F&Y18,208&F&Y18,20 0&F&Y18,208&FD#4C#8. 590 CC="(B-8R8V11@63Q3Q3L8"+D0 610 CG="035V14D7L8O6F#2.Q4F#G# Q7B-2>C4C #4 D4C(B-Q7G#2. D4>C(B-Q7G#4>D4DCD7(B-4 620 CH=">Q4D#C#(Q7B4>Q4FD#Q7C#.Q8D#1&D#1 VE16V13" 630 CI="D#1..R8Q4V15C#8" 640 CJ="D#R2.. R1 R1 D8V9@20<L4D#C#F#G" 650 D1="V12RY35,32D5@2406"+Q0 660 D3="RD#16D#R8C#16C#CC#>D#R16C#R16<V1 3A4. &L 16Y19,32&A&Y19,28&A&Y19,24&A&Y19,2 0&A&Y19,16&A&Y19,12&A&Y19,8&A&Y19,4&A 670 D4="D7V11116Y35,00063D*BD*D*F*D*D*G* 8D*D*G*8AG*F*":D4=D4+D4 680 D5="D#8>@24B-B-<@63Q7F#D#D#" 690 D6="G#8D#D#G#8AG#F#D#8D#F#8D#D#C#8.D 710 D9="G#8D#D#G#8AG#F#D#8D#D#F#D#D#F#8G G#AB->C#B." 720 DA="D8V12O6@19B-1>C1"
730 DB="V11@63OD#R16D#8>D#D#R16C#4..CC#" : DB=DB+DB 740 DE="@45VO5L2FD#L8D#V9D#V10D#V11D#V12 750 DF="Y35.32V13@16"+D5+"F4"
760 DH="V11"+Q9+"F@24D8V1105L16F#8F#F# F#F#F#8F#F#F#F#G#8G#G#G#G#G#G#G#G#G #G#8G#G#G# 70 DT="F#8F#F#F#F#F#BF#F#BF#F#BF#F#F#G#8 G#G#G#G#G#G#G#D4G#32G#32D8G#G#G#G#G#G# 780 DJ="F#FF#G#B-G#F#FF#G#B-G#F#FF#G#AG# F#FF#G#A8>CDD#C#D<B-8G#F#FGG#AF#B-G>CC#< B>D#D<B->C#GL32@3V905B-B-V11B-B-V13B-B-V 15B-8-V9G#G#V11G#G#V13G#G#V15G#G#>V9C#C# V11C#C#V13C#C#V15C#C#V9DDV11DDV13DDV15DD 790 E1="Y36,3205V12024O5RL8B-168-R8G#.GG 800 E3="R8-16B-R8G#16G#GG#"
+04+"F#" 810 E4="@63Q7V11L16Y36,00B-8B-B->C#<8-8->D#8<B-B->D#8ED#C#":E4=E4+E4 820 E5="<B-8>V12@24D#D#V11@63@7C#<B-B-" 830 E6=">D#8<8-B->D#8ED#C#<B-8B->D#8<B-B-G#8.B-8" 840 E8="(B-8V12@248-B-V11@63>C#<8-8-" 850 E9=")D#8<8-8-)D#8ED#C#<B-88-B->C#<B-8->C#8DD#EFG#8." 860 EA="08V1205a1981>C#1" 870 E8="V11a6308-R168-8>B-B-R16G#4..GG#" 880 EE="@45V05L2C<8L8B-V9B-V108-V11B-V12 8-V138-V148-V15B-" 890 EF="@24V11Q7L1605C*8C*C*C*C*C*C*8C*C *C*8C*C*C* F8FFFF8FFF D*8D*D*D*D* D#8D#D#D#8D#D#C# D#D#D#D#8D#<8-B-8-8B-B-G#G#32G#32G#G#7 910 FT="C#8C#C#C#C#C#C#8C#C#8C#C#E8E EEEEEEQ4E32E32Q8EEEEEE 928 EJ="C#C*D#FD#C#CC*D#FD#C*CFCD#ED#C# CC*D#EF#G#AB-G#AFF#D#C*CDD#EC#FDGG#F#G#G FG#L3203V905D#D#V11D#D#V13D#D#V15D#D#V9C #C#V11C#C#V13C#C#V15C#C#V9F#F#V11F#F#V13 F#F#V15F#F#V9GV11GGV13GGV15GG"

930 F1="V12@00602L8Y37.0L8D#D#R8.D#R16D#
R D#R16D#R16D#RG#16A16B-"

きましたSTUDIO TAKEさん、 どうもありがとうございました」

■BEAT-R

.F(T)

420 NEXT: GOTO 400

みそねこーP「やほー、みそねこーPで す。2オペレータのFM音源でイメー ジどおりの音色を作るのって難しいで すね、はい☆ 投稿時はYコマンドで 音色をあやつれるなんて知らなかった ので拡張命令で強引に切り換えていま す。誰かPSGのデチューンのかけ方 を教えてくれ。じゃ、ばいびーん☆」 手紙を「ばいびーん☆」でしめるとき

は、最初のあいさつを「はよーん」では じめなければなりません。ちなみに このみそねこーPクンは、最初、「大出 和夫(64歳)」というペンネームだった のです。ラジオではやっているギャグ らしいですけど。

最後に、フ月号のアンケート結果に よる、ベスト3。3位、GANP「AQ UAMARINE FOREST, 2 位、大家のケンちゃん「メカナイズド・ ビースト」。1位、なると「スーパー付 録ディスクBGM」、でした。

940 F2="D#D#R8.D#R16D#C#D D#R16D#D#R16AG #AB"

V13a33Y37,32F#&F#2Y37,0>V14C#16C#16"
960 F4="a33D4V13D2Y37,32L16D#8D#D#D#D#D#D# D#D#D#D#D#BD#C#D":F4=F4+F4 978 F5="D#8D#D#D#D#D#"

980 F6="D#8D#D#D#8D#C#DD#8D#D#F#D#D#G#8A R-(8-

998 F9="D#8D#D#D#8D#C#DD#8D#D#8D#D#D#D#F #FG#8F#FC#"
1000 FA="Q6Y37,0D2B8F#F#B8F#F#B8F#F#B8F#

F#>C#8<G#G#>C#8<G#G#>C#8<G#G#>C#8<G#G# 1010 FB="D2D#R16D#8>D#D#R16C#8.<G#AB-F#G G# D#R16D#8>D#D#R16C#8F#G#AB-C#8C

1020 FD="L8D#D#R8.D#R16D#R8C#16D16 L10D# FF#FD#FF#GG#A

DKB-

040 FF=Q7+"G#8B-8 B8.B>D#8C#4<G#8C#4" 1050 FG=D7+"G#8D#8 G#8G#>G#8D#8<G#8C#4"
B-8FD<B-"

1860 FH="BF#>FF#8F#FC#FG#>CC#<G#C#L8D #."+DA+QB

1070 FI="D#"+DA+DB 1080 FJ="D#"+DA+QB+"D#"+QA+"F#4F4L8C#F#B

1898 G1="V4@A15Y22,8Y23,12Y24,112HB!8HB! 85!16H16H16HB!8HB!16B:16HS!16H32H32H16B! 16H8H16HB!16HB!16HS!16H16B!16Y24,132M!16 B!M!16M!16Y24,52M!16B!M!16M!16Y24,2B!M!1 68!M!16M!16" 1100 G3="Y24,112HB!8HB!16H16S!H8H16B!H16

H32H32B!H168!H16H16S!H8HB!8 \$!H88!16\$!H8 B!16S!H8V15@V3ØS32@V38S32@V46S32@V54S32@ V6ØS32aV68S32aV76S32aV84S32aV88S32aV94S3 2av1@@\$32av1@6\$32av112\$32av118\$32av124\$3 2aV127S32B16B16BS16BS64

1118 G4="Y24,112V4HB!8HB!8HS!16S!16H16HB !8.HB!8HS!8HS!8 R8HB!8HS!8H16B!16H32H32S !16H16B!16S!16H16B!16H16" 1120 G5="B!H8S!16S!16B!H8B!H16

1130 G="B!16H16S!16B!H16B!16B!S!H16S!16H 16B!16 Y24,132B!M!16S!16S!16B!M!16M!16S! 16B!S!16M!16":G6=G+"Y24,528!M!16M!16Y24, 2B!M!16M!16" 1140 G9=G+"M!16S!8!16S!16S!16Y24,52B!M!1

6M!16Y24,2B!M!16M!16"

1150 G="S!H8B!H168!16":GA=G+G+G+"S!H16S! 168!H168!16"+G+G+"S!H16S!168!H16B!16B!H1 6S!16B!H16B!S!16"

1160 GD="Y24,112B!H8B!H16H16S!H16H32H328 !H16H32H32H168!H32B!32B!H16B!H16S!H16H16 B!H16B!H16 V15CS10C810CS10C810CS10C810CS B1@CB1@CSB1@CSB1@V4

1170 G="S!H8B!H16B!16":GE=G+G+G+G:G="S!8 !H8":GE=GE+"@A11"+G+"@A12"+G+"@A13"+G+"@ A14"+G+"@A15"+G+"Y24,528!M!16M!16B!S!16S ! 16B!M! 16Y24 . 2M! 16"

1188 g="8!c88!c168!16\$!c168!16c168!16B!C 8B!C8S!c8":GF="Y24,112"+G+"B!C8"+G+"B!C1 6B!16"+G+"B!C16\$!16B!C168!88!16\$!8B!C16B !8B!168!8S!C16C16B!C16B!C16" 1190 GG=G+"B!C8"+G+"B!C16B!16"+G+"B!C16S

16B!C88!C8S!168!C8.B!C8B!C8S!16B!C8B!16 1200 G="C16B!C16C16S!C16C16B!S!C16B!C16B !C16B!S!C168!C16C16S!C16B!C16S!C16B!C16 B!C16S!C16B!C16B!C16S!C16S!C16B!C16B!S!C 16B!C16S!C16B!C16B!C16B!C16S!C16B!C16B!S !C16":GH="B!C8B!C8S!16B!C8B!16B!C16S!16B !C16B!16S!C16S!88!16C16"+G

1210 GI="B!C16"+G 1220 GJ="B!C16"+G+"B!C16B!C16C16B!C16B!S C16B!C16B!S!C16B!C16B!C16B!S!C16B!C16B! C16B!S!C32B!S!32S!C168!S!C16S!C16"
1230 H="V11CV9CV7CV5C":H1="L32R"+H+"RR16

"+H+"R4.."+H 1240 H3="R"+H+"R4."+H+"R8"+H+"R16"+H+"R1

"+H+"V6C8VC8V9C8V1ØC8R8V11CV9CV11CV9C 1250 H4="RV11CV9CV11CV9CR4."+H+H+"R"+H+"R"+H+"R8."+H+"R16"+H

1268 H5="R8V11CV9CV11CV9C"
1278 H6="R8V11CV9C"+H+"R8V11CV9C"
"+H+"R16V11CV9C"+H
1288 H9=H6+"R16V11CV9CV11CV9CV11CV9C"
1298 HA=H+"R8"+H+"R8"+H+"R8V11CV9CV11CV9
CR8"+H+"R8"+H+"R8V11CV9C"+H+"R8"+H+"V11C

1300 D="V13CV11CV10C":HD="R"+H+"R8R"+H+" V11CV9CV11CV9CL30"+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+"

1310 D=H+"R8":HE=D+D+D+Q+"V9CV7CV5CV3CV1 ØCVCV6CV4C"+H+"V12CV1ØCVCV6CV13CV11CV9CV

7C":D="V13CV11C":HE=HE+D+D+D+D+D+D+D 1320 Q="R"+H+"R8":Q=D+Q+D+D+Q+"R"+H+"R16 "+H+"R8.":HF=D+H+"R8R"+H

1330 HG=Q:Q="V11CV9CV12CV11CV10CV9CVCCV7 CC": HG=HG+Q+"V6CCV5CCV4CCV11CV9CV12CV11C V1ØCV9CVCC"

1348 HH="R"+Q+H+"R16V11CV9C"+H+"V12CV11C V18CV9CVCCV7CCV6CC":D=H+H+"R16"+H+"R16"+ H+H+"R16"+H+"R16V11CV9C"+H+H+H+"R8"+H+"V 11CV9C": HH=HH+D

1350 HI="R"+Q 1360 HJ=HI+"R"+H+H+"R16"+H+"R16V11CCCV9C V11CV9CV11CV9C"

1378 I1="V9D5L16D#2.VD#V7D#V9D#F F#2.VF# V7F#V9F#6#":1="8-F#D#)
VF#D#>C
VF#D#>C
VF#D#>C
VF#D#>C
VF#U9D16B-2.VB-V7
B-V9B->C
C#2.VG#V7C#V9C#D#":J="FC#<B->G

#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6#<6->6 DL1R1"+JI:JJ=JI+"C#"

- PLAY 1390 1400 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,

1410 PDKE&HFA2C,50

420 PLAY#2, A0, A0, B0, C0, C0 1430 Z=0:_VDICECDPY(Y%, 263)

1440 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1 1450 PLAY#2,A2,A2,A2,A2,B2,F2,G1,H1 1460 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1 1470 PLAY#2,A3,A3,A3,D3,E3,F3,G3,H3

1489 _VDICECDPY(X%+063) 1498 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4

1500 VDICECOPY (Y%, 863) 1510 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5

1520 _VOICECOPY(X%, a63) 1530 PLAY#2, A6, B6, "", D6, E6, F6, G6, H6

1540 PLAY#2, A7, 87, C7, D4, E4, F4, G4, H4 1556 VOICECOPY (Y%, a63)

1560 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F5,G5,H5

1578 _VOICECDPY(X*.a65) 1588 PLAY#2,"","","","09,E9,F9,G9,H9 1598 PLAY#2,AA.BA."",DB.EB.FB.GA.HA 1688 PLAY#2,AB.AB."",DB.EB.FB.G4.H4

1610 PLAY#2, AA, BA, CA, DA, EA, FA, GA, HA

1620 ON Z GDT01680:_VOICECOPY(Y%, a63)
1630 PLAY#2, AC, BC, CC, D1, E1, F1, G1, H1 1640 PLAY#2,A2,A2,A2,A2,B2,F2,G1,H1

1650 PLAY#2,A1,81,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1,J

1660 PLAY#2, AD, AD, AD, BD, FD, GD, HD, I2, J

1679 7=1:GOTD1489

1680 PLAY#2, AE, BE, CE, DE, EE, FE, GE, HE 1690 FORZ=0T01

1700 PLAY#2, AF, BF, "", DF, EF, FF, GF, HF, I3

1710 PLAY#2, AG, BG, CG, DF, EF, FG, GG, HG, I4, I

1730 PLAY#2, AH, BH, CH, DH, EH, FH, GH, HH, IH, J

1740 PLAY#2, AI, AI, CI, DI, EI, FI, GI, HI, II, J

1750 PLAY#2, AJ, AJ, CJ, DJ, EJ, FJ, GJ, HJ, IJ, J

1760 GDTD 1430

「音楽」の知識・アネックス

ふつうにすすめられる2枚のピアノソロ〇〇

このコーナーで紹介するCDは ときとしてなんじゃらほいという 超難解ものもありますが、今回は ほんとに誰にでもお勧めできる、 ピアノソロ2作品です。

まずは、スペインに近い南フラ ンスの小さな町に住むパスカル・ コムラードのアルバム『ハイク・ ド・ピアノ』。使っている楽器はふ つうのアコースティック・ピアノ と、トイ・ピアノ (おもちゃのピア ノ。この響きがなんともきれい)だ け。曲も、短い曲がつぎつぎに25 曲も演奏されて、非常にシンプル なんだけど、聴いているうちにパ スカル・コムラードの世界にどん どん引き込まれていきます。パス カル自身の曲はせいぜい3分の1 くらいで、それ以外はディープ・

パープル(『スモーク・オン・ザ・ ウォーター』)、エンリオ・モリコ ーネ、ニーノ・ロータ、チャール ズ・ミンガス、ブライアン・イー ノ、『ベサメ・ムーチョ』等々、ロ ック、映画音楽、ジャズ、昔の流 行歌などジャンルを超えたカバー 曲が平気な顔をして並んでいる。 演奏はまったく何気ない、へたう ま状のもので、ふだんの暮らしで ふと浮かんでくるメロディを簡単 にピアノで弾いてみたという風情。 プロフェッショナルな音楽家の表 現には、えてしてさまざまな約束 ごとがあって、そういう拘束が音 楽をつまらなくするのですが、パ スカルはそういったジャンルとか スタイルの決め事からはまったく 自由で、かえって音楽の原型がは

っきりとしています。また同時に、 南フランスの濃厚な、もう少しで ラテン的といいたくなるような甘 い匂いも強く感じられて、これも たいへん魅力的。

もう1枚は、イギリスの才人ト ット・テイラーの『ピアノ・ミュー ジック 』。 ソロ・アーチストとして も、プロデューサーとしてもいろ いろな仕事を手掛けてきたトット が、14歳のころから今日まで書き ためてきた曲をピアノで弾いたア ルバムで、こちらも1分前後の曲 がたくさんあって全24曲入り。全 曲トットのオリジナルですが、曲 の端々にうかがえるのは、キャバ



◇パスカル・コムラード「ハイク・ド・ピアノ」 ◇トット・テイラー「ピアノ・ミュージック」 WWCX2038/3008円(税込)/eva records

レーのショウで使われるようなボ ードヴィル・ソングからミュージ カル・ソング、バート・バカラッ クに至る、ピアノと歌というスタ イルで歌われる曲の数々。きれい なメロディやコードと、トット独 特のひねりとか意地の悪いところ が共存していて、さすがモンティ・ パイソンを生んだ国だと感心する。 明らかに才能があるのに、わざわ ざちょっとずらしたりひねくれた りするのは、都会人としての身だ しなみでしょう。『とっても小さな 町のための音楽。といった曲のタ イトルから想像を膨らませて聴く のも楽しい。



WWCX2039/3008円(税込)/ eva records



今回は初心にもどって、もう1度企画書 (本師) 飲島健男 増えていっているようでは話にならん。 の書き方。まえにやったのは2年まえ。 第27回 あくまで企画書は、薄く、見やすく、わ それにゲームの規模に合わせて企画書も かりやすくの「3すく」がモットーだ。

企画書は薄く、見やすく、わかりやすく

内部と外部の2つの企画書

じつをいうと、以前説明した (1990年7月号)企画書の書き方では、ゲームは作れない。はっきりいわせてもらうと、ああいう企画書の書き方をしてもゲームにはならない。本来、企画書というものは、システム設計がなされていないと役にたたんのだ。「じゃあ飯島はウソを教えたのか/」といわれそうだが、そうではない。あれは、外部用企画書なのだ。

いわば、自分の考えているゲームがどんなにすごいかという ことを、他人に説明するための かんたんなプロット(物語・映画 などの骨組み)だね。

我々プロの場合は、問屋や出版社に新作ゲームの売りこみをするときや、社内での企画会議にかけるとき、あの手の企画書を作成し、同席者に説明する。また、その企画書自体がまわりまわって他人の目に触れても、それのみでわかるように細心の注意を払うわけだ。

みんなの場合、必要になるのは外部用の企画書だと思い、その書き方を説明した。しかし、あれでゲームが、そく作れるという誤解が生じると困るので(いまさら遅いなといわないで)、ここに新たに内部用の企画書の大まかな説明をするとともに、2つの企画書を比べてみることにしよう。

外部用企画書とは

これは、以前説明したものだが、もう] 度説明しよう。まず、外部用企画書に必要な内容は、

- ●タイトル
- ロジャンル
- ❸目的(いまなぜこのゲームを作るか)
- 4 対象年令
- **⑤**販売戦略、販売促進方法
- **G**ストーリー
- **①**システム(操作方法やコマン ドも)
- ③特徴(ウリになる部分の説明)
- ・ボリューム(グラフィックの 多さ、敵キャラの数、必要容量の予測など)

が、おもなものだった。これに、場合によっては発売時期とか、 希望販売価格、基本画面や細部 の説明がくわわったりする。また、なじみがないと思うけど、 費用の計算書も必要だ。どのく らい売れれば、費用分が相殺されるか、などの収支予測だ。

さて、見ておわかりだと思うが、これはゲームのおもしろさとか、内容、制作側の意図は伝わってくるが、ゲームを作る手順やどういうふうに制作していくかは書かれていない。もちろん、そのたぐいは実際には制作者側だけが知っていればいいわけだし、あえて書く必要はない。また、ゲームそのものをあまり理解していない人々には、ジャマになる場合もままある。だか

ら、ふだんゲームで遊ばない人 に対しても理解できるように書 かねばならないのだ。これが、 外部用企画書の鉄則であり、基 本なのだ。

内部用企画書とは

さて、そこで内部用企画書だ。これは、制作スタッフが必要とする企画書だ。これを作るためには、やはり多少なりとも専門的知識が必要だし、ゲームを作るうえで、これがまず第一の決め手となるからだ。この企画書をどこまでしっかり作るかで、その後の個々の作業工程や、スタッフどうしのやりとりが左右される。

だから、キミたちはここまで 作る必要はないと思うし、いき なり作れといわれても作れない と思う。だから、以前説明した ときはあえて書かなかったのだ。 しかし、知っておいて損にはな らないだろうし、現場での作業 の進め方というのは、将来プロ



をめざす者にとって参考になる と思ったので、今回説明するこ とにした。

内部用企画書というのはあく まで、制作スタッフたちが現場 で必要とするものだと思って、 軽い気持ちで読んでほしい。

まず、かんたんな項目出しだ。

- ●タイトルまたはコードネーム
- ②全体の流れのフロー(プログラムのフローチャートように図式化したもの)
- 3基本画面の設定
- 4各画面へのつながりと詳細
- **⑤**各行動パターンのフロー
- ●各パートごとの容量出し
- マスターアップまでの全作業 工程のスケジュール

以上が、おおまかなものだ。 これを見て、何がなんだかわかった人はたいしたもんだ。もちろん、ソフトハウスによって、 多少の差はあると思う。さらにこれにくわえて、制作機種により、実際行われる処理が可能かどうかの判断、担当者の能力による作業内容の検討など、いろいろとくわわったりする。それではつぎにこれらを細かく説明しよう。

まず**①**のタイトルまたはコードネームは、わかるよね。でも、この場合タイトルではなく、仮題やコードネームで呼ばれていることが多いんだぞ。ゲームボーイの「ON」シリーズは、当初「トリップトラップ」と呼ばれて

じつは今月、読者の投稿を紹介しようとして、原稿もあったのだけど、飯島先生はどんどん企画書に関しての原稿を書くものだから、はみ出してしまった。もうしわけ ございません。埼玉県はてちゃばくんの作品で「クモの糸にすがる思い」というのを紹介するつもりだったのだ。タイトルで想像がつくと思うけど、クモの出す細い糸を ジャマ者をかわしながら進むという内容。アイデアもシンプルでおもしろかったし、企画書の書き方もじつにわかりやすかった。そんなわけで紹介するつもりだったん



いた全然別のゲームだったしね。 途中で内容も変わることも多い し、そのほうがかえってつごう がいいんだ。

さて、②の全体の流れのフローは基本的なゲームの進行に基づく、フローチャートである。これは、タイトルから順に、スタート・ロード、基本画面、戦闘、コマンド、イベントなど、一見して当たりまえ過ぎるよ初で、これなのが必要かとおもわれるほどかんたんな図なのだが、これなくして作れない。それほど大事なものなのだ。おおまかであっても、全体のフローチャートがあり、初めて細部の打ち合わせが始められるのだから。

●の基本画面の設定は、ゲームが始まって最初に登場する画面(タイトルやオプション画面を抜かした、実際にゲームを遊ぶときにお目にかかる画面)の、細かい設定である。RPGでいえば、移動マップ画面だろう。この状態で、いったいどれだけの画面を行ったり来たりするのか、そしてどれだけの処理を行わなければならないのかが、決定されていく。要するに、この基本画面をまず最初に設定しなければ、他の部分は決めにくいといってよい。

●の各画面へのつながりと詳細とは、●で決まった基本画面から考えられる限りの画面変化に基づく、そのつながりと処理方法の決定である。たとえば、RPGの場合、戦闘画面や街のなかの画面、さらに店のなか、ウインドウの呼び出し、終すべてが基本画面から枝を伸ばしていると思ってほしい。だからこそ●が大事であり、●にそった●の決定が重要となるのだ。

⑤の各行動パターンのフロー

では、②で作ったおおまかなフローを細かいシステムごとに設定したもので、たとえば、戦闘画面の開始から終了まで、はに入ってからアイテムを買うまで、ウインドウを開いてから閉じるまで、とそういったことがこれにあてはまるのだ。もちろん、企画書の段階では決定ではなって、ここに書かれたものが絶対というわけではない。この後、何度となく繰り返される企画会議の基本となる一例でよい。

●の作業工程における各パートの担当と割り振りは、スタッフの内訳である。基本的にプログラム、ゲーム・デザイン・グラフィック、音楽の4つに分かれ、ジャンルや体制によって、シナリオ・ライターや原画&キャラクタ・デザイナーなどが増える。このスタッフの役割と内訳を、お互いに責任をもって作業を進める割り当てを行う。

実際、ゲームを進めていくに当たって、グラフィックとプログラマの領分、ゲーム・デザイナーとグラフィックの領分など微妙な接点がある。この接点はどこで区切るかというのは、会社によって違う。外部のスタッフと組んでやるときは、とくにきちんとしておかなくてはいけない部分だ。

ただし、自分の領分内は最低でも責任をもって終了しなければならない。その内訳を行うのだ。もちろん、自分の分を終われば、後は知らんぷりでは集団作業はできない。そのへんは、お互いの助け合いなんだし、ほんとうはこれも仕事なんだけど、これって人間性の問題でもあるんだよね。

●の各パートごとの容量出し
とは、各材料について行う。現

在のようにゲーム規模が大きくなってくると、無尽蔵に増やせばいいというわけではない。ディスク20枚のゲームなんてすごそうだけど、やるのはちょっと……という気分でしょ。



さらにROMの場合は最大容量が決まっている。泣こうがわめこうが8メガなら、その大きさ以内で収めないことには、どんなにすごいゲームを途中まで作っても、決して完成はしない。だからこそ、グラフィックがど

れだけの容量を必要とするのか、 メッセージ分量はどの程度にな るのか、それぞれのパートが必 要とする容量をあらい出すのだ。

もちろん、それは実質作業を 行うに当たって多少の変化は出 てくるものだし、絶対ではない。 そのために、ある程度の予備容 量も確保しておこう。この容量 出しはしっかりと行っておかな いと、ずるずると「あれもやろう これもやろう状態」に陥ってし まう。これが、ディスクだった ら、増やそうと思えばふやせる ので、また泥沼にはまっちゃう ぞ。

さて、最後は3のマスターア ップまでの全工程のスケジュー ルだ。これは実際のゲーム内容 には関係しない。だが、もっと も大事なものだ。ゲームは、の んべんだらりんと作るものでは ない。きちんと設計されたスケ ジュールに基づいて制作される もの。これを破ると、とても言 葉では表現できないような恐ろ しい現実が待っているのだ。だ から、このスケジュールはモデ ル・ケースを作った後、実際の 担当者たちで、あ一でもない、 こ一でもないと話し合うわけ。 このへんは自分のペースにあっ た作業工程とか、他人との仕事 の受け渡しや時期的なもので苦 労する。この会議は、はたから 見ていると、けっこうおもしろ かったりする。

というようなものが内部企画書に書かれている。この内部企画書があって、初めてスタッフがゲーム制作のために動き出すのだが、これからがほんとうの地獄なんだよね。ま、キミたちはそれを味わう必要はないと思う。でもあえて、実際ゲームを楽しく作ろうと思うんだったら、いっしょに作る友だかと、わきあいあいと壁にぶつかり、ともに悩みながら、1歩ずつ地道に、階段を上っていくほうがいいと思うぞ。

次回の



題

今回は、企画書なんかの話をしてしまったので、次回は実際にゲームを制作していく手順とか、ゲームを作るうえでのフローチャートの書き方とかをやろうかと思っている。だが、いきなり高度な話になってしまうんで、どうしたらわかりやすく説明できるか、いま悩んでいる。そうはいっても始まらないね。ま、来月号までにはきちんと整理しておくので、期待して待っててくれ。

助手から一言 だけど……。しかたございませんね。いずれ機会をみて入れることにしましょ。それはそうと、飯島先生は原稿を書くのも速いし、たくさん書く。そのうえよくしゃべる。電話での打ち合わせもなんだかんだいって30分も話してしまう。会社の電話で長電話なんて変だけど、夜遅い電話だともっと長かったりする。これが会って話すとなると夜中どころか朝までになる。なんてタフなんだろう。つきあう私も私だが……。

5月期整理分(8月情報号採用者対象者分より)

●北海道 ボクはネット/佐藤青行 脳過衰退/浦野高広 AOO MAN 他③/今村秀樹 ORAGON FIGHTER/稽山耕平 クルクール 他①/笹塚益都

●秋田県
ゴムがバチン!/今野剛人 ●宮城県 占領/内海哲志 MEZOA/小山寛 THE BLACK JACK 他②/庄子達彦 青春劇場/菅野敦司 靴パズル/阿部俊一郎 ●栃木県 星座/伊藤康 MONOCYCLE/小林靖彦 ●群馬県 KAKOMIN 他①/岡部光生 ●埼玉県 ヒマオのCLOCK 他③/加藤芳昭 STAR BLOW UP/中島淳一 ● 干葉県 UP&OOWN 他③/佐野威仁 君の店 僕の店 他①/蒔田茂幸 ●東京都 SOUNOATE/藤山瑞樹 波の様子 他①/岡本純一 キーパンチャにゅうりょくん 他①/澤山隆司 BinaRis/事級生志

宇宙戦艦JO/藤永俊輔 MZET/福留英明 SUPER DERBY/真弓洋一 ●神奈川県 食料島/大河原宏志 策科局/ ス門原本心 かべ/高畑基海 TINY RPG 他①/永津宏幸 ABクイズ/長井友一 NUMBER OF THREE 他①/渡辺慎一 Space Wars/前山和範 ●長野県 ● 取打県 ふもいも達のコロシアム/阿郎哲太郎 WAR/伊藤晃 ● 新潟県 担郷から ●析局乐 視探力検査/鈴木幹也

ROLLING KIO/岩村静樹 MUJINTOU 他①/林英志 棒林具/中江俊博 体外具/甲江後時 ファイルソートプログラム/服部理 ●石川県 ふうせんATTACK/村本勝俊 ●福井県 忍者の苦行/北川航

●水子県 THE BALLキャッチング/宮前篇史 ●愛知県 ●岐阜県 TANK PANIC/牛留淳也

TANK PANIC/午留淳也 ●三重県 CG-7 他②/界外年応 燃えるPKサッカー/後藤裕行 電脳トロンボーン/西村強 Legend Keiichi/小林由幸

●京都府 紫外線をカット/中西英之 Mechanical Cave/小河原徹 BOMBER☆くらげ/宮村英和

BOMBER在くらげ/宮村楽和

大阪府

東波×メートル 他③/藤原敷彦
町内マランン/多田幸洋

満ち満/射場博之

An-Arrow/伊藤公一明
はばむェルん/佐藤宏行
LOST WING/接辺米弘

VS Block Reak down game/季原

VS Block Break down game/番匠谷誠 ●丘庫県 ●兵庫県
ORIVE GAME ver0.01 他①/長谷川誠
1007の挑戦 他①/竹谷英泰
ベインター 他①/加門太郎
LIGHT-GVCLE IN TRON THE MOVIE/川端俊範
SOME PEOPLE/山田泰司

けいば/嶋田源太郎 左右コピー 他②/嶋田満 ●高知県 What is love? 他①/网林大 ●福岡県

●福岡県 マウスの道/吉岡茂雄 A·B·C 他①/大熊伸奉 J·KEN/西一爾 ●長崎県 KIRAKIRA!/本田紀世志 Rolling Ball/村瀬修一 ●鹿児島県

BATTLE/日高洋士 ●沖縄県 JIS第一水準クイズ//大和広幸 (整理日5月13日)

AVフォーラム

●北海道 風車/佐藤壮平 雪/河田真琴 ●青森県 太陽の仮面/秋田進 ●光手里 ●石于県 ブリンター/石倉寿秋 ●宮城県 あるプロレスラー 他②/海老沢茂 ●秋田県 マッチ/鈴木隆行 ●山形県 他⑤/岩浪弘 ●群馬県
LASER PRINTER/萩原康一 ●埼王県 国会の中/加藤芳昭 ● 丁 来県 ディスプレイ/三浦健二 ● 東京都 ●千葉県 カミナリ/斉藤正徳

拡大 2 /椚山勝己 ちょちんおばけ/古川健太郎 ●神奈川県 ●神奈川県電話 他①/長岡睦It's a Sony 他①/渡辺慎一波 他③/青山卓涙のしずく/高畑基海 ●長野県 すいこまれるう/板倉勝宏 ●新潟県 ●新潟県 花火 他①/中村英雄 皆既月食/藤井正史

●福井県 茎の断面図 他①/北川航 ●愛知県 無線機/河合洋介* 無核板/河台洋が ●大阪府 むう・・・・・不覚/田村晋志 ORAQUE №!?/坂本哲治

THE MOON!/坂本久美子 ヒッチコック 他⑥/津国真司 かぎりなき空間/安達一晃 ●兵庫県 新惑星 他②/松岡一

新惑星 他公本の一年 初心者ドライブ/中西正和 しゃくとりスライム/加門太郎 地球消滅/松原宏樹 ●奈良県

●奈良県 コップの水がこぼれて……/千葉全学 岡山県 足込きマット/北原豪人 Runner 他①/原田雅敏●徳島県

●徳島県
ハイク/妙玄久志
●橘岡県
TV 他①/大塚裕一
自爆// 他①/清田秀昭
竜 他①/吉岡茂雄
●大夕県

操り人形 他(4)/野島智司 ●鹿児島県 探偵暗殺事件と臨時ニュース/川添隆志

(整理日5月20日)

FM音楽館

●北海道 YsIII「WANOERERS FROM YS」/高橋弘章 ソーサリアン「エビル・シャーマン」/山名利一 幻影都市「ハトル」/売川司&本間静晴 Aはここにある/白川大輔 YSII TO MAKE THE ENO OF BATTLE」/荒川直樹 TRIGON Faraway」/リ川啓 ハブルボブル 他③/平野正和 ソーサリアン「オープニング」 他①/新飯田俊 ●青森県
COSMIC PYCHO「AGAIN」
他②/後村寿明
青い風船/大黒谷昭憲 ● 山形県 FF II 「町のテーマ」 他⑤ /神野城 キングスナイト「ステージ I ~ 4 」/畔浩幸 ●茨城県 ● 次城県 逃げろ//- 完極の追いかけっこ- 他⑩/本馬幹子 ソーサリアン「紅王の謎~平和な森~」/水越功 ● 姓馬坦 ● 注意 原 ソーサリアン「消えた王様の枝・ダンジョン」 他①/ 橋沢和明 ● 埼玉 県 VAMPIRE VAMPIRE/ 岩本圭介 10番街の殺人/木村栄一 グラディウス!!「Title Oemo」 他③/斉藤史貴 ●千葉県 ●千葉県
灰色の指/中原智博
緑神都市 エンディング〜新たなる旅立ち〜」/三浦洋志
グラディウスIII「Try to Star」 他③/松村弘和
●東京都
SPACE HARRIER/中園義和
SPACE HARRIER/中園義和
アメII「Ge Careful」他①/実島淳
シャロムドヘルモン山の音楽」他①/水垣頂哉
ストリートファイターII「THEME OF RYU」/栃木賢太郎
●神奈川県
さくらる(ら) 他②/サ上金ー
VetITSTAY WITH ME ENDPUPS //II)下陸

YsII「STAY WITH ME FOREVER」/山下啓 ストリートファイターII「VS.-RYU」/岩崎朋彦

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は8月情報号のため に5月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲 載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

時の止まった聖殿/泉田武史 イース]]]「これを見より」/指田博史 ●福井県ドラクエN「邪悪なるもの」 他②/谷口洋一 ● 岐阜県 日本幻想 他②/川村昌史 ブリンセスメーカー「子育て」 他①/長瀬孝司 ドラゴンクエストⅣ「不思議なほこら」 他⑤/宮前健司

● 静岡県 HAWK/完蒸騰度 ● 静岡県 Habanera 他①/渥美健 まよわないで・・・・・他③/磯崎尊之 YESTEROAY/藤田達弘 戦闘/長谷川誠 戦制/女子/1988 ・無限・/金子安士 ●奈良県 ウイザードリイ外伝「ダンジョン | 」/野尻武史 ユーフォリー「エンディング」/湊宏 ユーフォリー・エンティンシ J/ 湊宏 ●広島県 イース [II「バレスタイン 城」 他位 / 下田喜則 安藝/出口智秀 ファイナルファンタジー「全滅」 他③/大熊伸幸 ●長崎県 ドラゴンクエストマーチ 他①/西園康治 ●沖縄県 東風? 他①/大和広幸 (整理日5月20日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門 ●北海道 狂気の魔術師 他③/堤倉人

社式の施術師 他切りを言入 送宮走破/中野浩司 THIRTEEN/山本忠隆 ●青森県 まにあっく・かーる 他①/小澤達郎 レッツの//大館洋昭 ●岩手県 MUROFR ON THE MAIL 他①/佐々木周 ●宮城県 RANMAI/2 中国 3 人娘…?/高橋充 ●秋田県 遊園地にて… 他①/高橋広光 ●山形県 ●田が県 海底の美女/本問嘉晴 ●茨城県 人/長戸大次郎 ●埼玉県 恐竜/今井智規 聖界伝/強瀬由美子 至外伝/強州田夫子 私は誰、ここはどこ ●千葉県 魔界統一/佐藤幸一 ここはどこ 他①/初見一雄 ●東京都 剣士の響い/板垣直哉 砂漠歩けば女にあたる 他①/宮入円 ばかな絵 他③/林燮子 風船 他①/高橋正人 POP/林奈都子 Stay with me /上杉文子 ●神奈川県 Western Memory 他①/関辰昭 ●山梨県 日常生活/川上圭一 ●長野県 ●長野県 あのころ…/竹内理 春 他①/中尾俊文 壁画と写真 他①/橋本和也 Lizerd man 他①/南沢瑩 ●新潟県 ● 新潟県 出動/佐藤豪 樹下のYUKKO/伊部正彦 PRETTY RIOER 他①/藤田康司 ●岐阜県 ご注文は?/立川秀樹 …の思い出/大野忠 ●静岡県 前進 他①/鈴木淳一 どっせーいッ// 他 D/渡辺茂樹 休息/長坂正仁 Foot Work FAI3with亜久里/平岩真輔 他①/竹内一平 LIVE 地のアイドラー
・ 京都市 海上自衛隊 あいくま型援衛艦/三浦一誠 時間のなかで・・・/近藤社一 時間のなかで、・・/丘藤社一 ・大阪府 火星人/豚日幸弘 サバクノアラン・/塚佳 サンセットビーチ/浅田浩一 85 g-L/保藤公一郎 ・ 兵福県 ・ 長をおどかする。他の/中沢大作 ・ 漁 圏山県

鳥 他①/川崎資文 ●山口県 刹那の追憶/平野彰宏 夏はやつばり海ですね 他①/野村真一 ● 佐賀県 しんぶるいずべすと 他③/渡辺英樹 ● 宮崎県 ●福島県 迷森/渋谷智之 ●茨城県 ルドーラ国の戦士/水越功 ●東京都 秦复/小澤考 ●長野県 Silent X'mas/南沢肇 ●石川県 ■石川原 ENDLESS GAME ~自分との戦い~/牛木隆文 ●大阪府 ●広島県 μ戦記/古島洋志 ☆規定部門 ●北海道 ●青森県 と会えない/佐々木達也 ●神奈川県 カゲ/築地琢郎 ●山梨県 大地の疾風・チータ 他①/属野司 人地の疾風・デー ●新潟県 温泉猿/佐藤豪 ●愛知但 ●滋賀県 ・ 滋賀県 ・ は や 竹林/山本 直彦 猛虎竹林/山本風原 (整理日5月18日)

ゲーム制作講座

●群馬県 我米白川村伝説 他①/柄沢和明 ●神奈川県 冒険者~夢を追う若者たち~/中島信豪 ●山口県 リムレース/上野洋平 (整理日5月20日)

スーパー付録ディスク

☆バックストーリー原案 ●栃木県 オリジナルバックストーリー/竹川視野 ●長野県 オリジナルバックストーリー/中谷稔 ☆MIOI演奏データ ◆MIOI展奏リーノ ●埼玉県 TRUE LOVE/中村覚 The Black Night/藤井貴昭 ●大阪府 ドラゴンクエスト」王宮のメヌエット 他③/坂ノ下勝幸 「ストリートファイターII」 ~Theme of KEN~/田中 哲也 ●高知県 ● FD AUTO: プランデンブルグ拍奏曲 第 I 番へ長調 I , Allegro/幸山隆志 企MSXView ● 宮城県 VIEW SPEOIT/沢田宏一 ☆タイトルBGM ●宮城県 The title/笠原好修 ●山形県 MY MSX・FAN/評浩幸 ☆「CAROです」カードデータ ●茨城県 かあーど/猪瀬修孝 ●東京都 互換RAMOISK COPY/庄子達彦

 ■川が形
 「オトショコ改良版(1988年8月号ファンダム接載ゲーム) 他①/佐藤県
 ● 大城県
 シルフのささやき(小説)/水越功 ●埼玉県 ■埼ェ県 「ブリンセスメーカー」キャラクタ・エディタ/真壁浩 ●京都府 RAMディスク解凍プログラム/坂本久門

● 旧 要 状 電脳線改造工具「プリンセスメーカー」キャラクタ・エディタ/信晨全 ● 山 形 県

●大阪府 処理速度を上げる外部 OOSコマンド(WX·WSX用) 他②/干場裕昭 ●大分県

ドキュメント漢字表示ツール/佐藤孝幸 (選考日5月20日)

IN HAARTER

●福息県

す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「〇〇」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

没稀	高応募用紙 編集部の整理番号									
投稿ジャンル	例:ファンダムの一般部門への応募はIT-② ①ファンダム(①1 画面部門 ②一般部門 ③D部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他(
作品名	[使用機種名 [ファイル名]						
氏名	フリガナ ()歳 男・女 *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとし	ます	0							
住所	***									
7			日							
	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 いいえ ②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ 。 ③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作教えてください。	年 作品	月頃 名など	••••						
アンケー	はい 「書籍名・C D名 「参考にした作品名・記事名 いいえ		ページ							
	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 「作曲者」 「歌手・演奏者									
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 「ツール名 「ロードの方法 作品コメント	V								

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのブログ ラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスブリのきいたデモを楽しむなら 「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という 人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、 新たに次の3部門を設ける。

a)1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

b一般部門

1 画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

CD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。(発表形式)4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(a)、(b)、(C)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディス クによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。 1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方について くわしくわかりやすく書いた別紙(形式、 枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

②作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデーター覧、科学ものは参考理論・公式など)

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中は

「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円~5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

- ★2つの賞
- ●第3回ちえ熱賞(新人賞)

1992年10月号~12月号で、ファンダムに 初登場した作者のなかから編集部協議に より1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能 性を重視したい。

●第2回T | M賞(作品賞)

1992年10月号~1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。

F M 音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。 なお、作品はすべてBASIOのもの にかぎる。ツールを使用した場合は変換 してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスク にセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙] 枚(コピー)を使用すること。また、 各作品ごとに作者自身のコメントをでき れば別紙につけてほしい。 ★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、 「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテー プを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCG コンテスト。部門は紙芝居、イラスト、 ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほ しい。どの部門も作品ごとにタイトルを つけ、紙芝居部門はストーリーを添付。 作品の応募は、オリジナルのプログラ

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のOGツールでも、本体に付属しているOGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

- ●イラスト部門
 - 1枚ものの静止画作品。
- ●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材OGに 着色した作品(月ごとにしめ切り)。

- ★応募書類の規定
- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙1枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するCG作品の部門を封筒の表に 赤ベンで明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツ ール名」の文字を赤ベンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

A V J A - J A

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

- ●規定部門
- 毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
- ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

- ・「MSXView」で作った作品
- ・いろんなことが便利になるツール
- MIDI演奏用データ
- ・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちでうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙 1 枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れすに。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳 禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

採用された作品の作者には、記念品と 掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品 の内容によって変える予定。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式 を問わすなんてもかまわない。ただし、 以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定 ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号 ②シナリオにはタイトル名、ジャンルは かならず明記のこと。

→垭田

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

「MSX・FAN」では読者のみなさ んに、より充実した誌面を提供するた めに、以下のアンケートを実施してい ます。回答は必ず右のとじこみハガキ をご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽 選で21名様(各ソフト3名様)に今月号 で紹介したソフト(プレゼントリスト 参照)を差しあげています。しめ切りは 8月31日必着。当選者の発表は10月8 日発売予定の本誌11月情報号の欄外で 行います。

■アンケート

 あなたの持っているMSXは次の どれてすか。いずれかの番号を○でか こんでください。2台以上持っている 場合は数字の大きいほうを答えてくだ

OMSX @MSX2 @MSX2+ @MSXturboR(A1ST) SMSXturboR(A1GT) ®どれも持っていない

② 今後、turboR(A1GT)を買う 予定はありますか(①て⑤以外の人の み答えてください)。 ①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに 全部○をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード)

②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③增設RAM(MEM-768) ④プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用を兼 用している場合も含む) ®アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス ®MIDI楽器 (音源モジュールも含む) ⑩どれも持っていない

①その他(臭体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定が ありますか。ハイ、イイエて答えてく ださい。あるとすればそれは何ですか。 ③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなか から選んで、興味のある順に4つまて 番号で答えてください。 ①ゲーム ②ブログラミング

③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック

◎ピジネス ◎学習 ⑩その他

あ1のソフトのなかで次に買おう と思っているものを1つだけ番号で答 えてください。

7 表 1 のソフトのなかで本誌に特集 してほしいソフトを3つまて番号で答 えてください。

图 表1のソフトのなかで、あなたが 実際に遊んでおもしろかったものを順 に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おも しろく読めた(または役にたった)記事 を順に3つまて番号で答えてください。 10 今月号の記事(表2)のうち、読ん てつまらなかったものを3つまて順に 答えてください。

Ⅲ 今月のスーパー付録ディスク(表 3)のうち、おもしろかった(または役 にたった)ものを順に3つまで答えて ください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表 3)のうち、遊んて(見て)つまらなかっ たものを順に3つまで答えてください。 13 あなたの持っているMSX2/ 2+/turbnB以外のパソコン、ゲー ム機はどれですか。番号に○をつけて ください。

①ファミコン(スーパーファミコンも 全計1)

②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286系も含む) ©FM TOWNS ②X68000 ®ゲームボーイ ®ゲームギア ⑩その他(具体的に記入) ①どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表 4のうちから3つまて番号で書いてく ださい

15 今月号に掲載されたファンダムの プログラムのなかて気に入った順に3 つ番号を書いてください。

①マウス大相撲 ②SQUASH OF AMAN ③バンジージャンプです。 ⊕らんでいんぐ ⑤BEAM SHO T @SLANT ⑦偽スライム ® MIDNIGHT FIGHT @SWO RD BATTLE @VAGUE CITY OFighting Heroes @TERACO QUESTII @ THINFAT MS·S·T 的中周率 暗記プログラム(のせちゃえいれちゃ え) ⑮どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の 曲て気に入った順に3つ番号を書いて ください。

①逃げる//~究極の追いかけっこ~ ②カッパたちの舞踏会 ③FIRE DRAGON @東風? GREAD Y @BEAT-R ⑦スーパー付録ディ スクBGM ®どれも興味がない

業務用、ファミコン、PC88/98 などの他機種から、今後移植してほし いと思うソフトがあったら、その名前 を1つだけ書いてください。シリーズ ものはその何作目かも明記してくださ U.

|18|| 今月号を買った理由をあえて1つ だけ答えてください。 ①本誌の特集記事

②本誌の連載記事 ③ディスクのすべしゃる

④ディスクのレギュラー内容 ⑤MSXの本はこの本しかないから ⑥人にすすめられて

⑦その他(具体的に書いてください)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

Na	プレゼントソフト名 掲載べ	
- 1	シムシティー 4	
2	キャンペーン版大戦略 II ······ 8	
3	ブリンセスメーカー12	
4	デッド・オブ・ザ・プレイン 108	
5	スーパープロコレー	
6	スーパープロコレ 2	
7	スーパープロコレ3	

今月の記事

No. 記事名 表紙 < FAN SCOOPS O A OF 4-<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II <FAN ATTACK>プリンセスメーカー 十字軍 AVフォーラム BASICビクニック GTフォーラム <ファンダム>ゲームプログラム 10 <ファンダム>ファンダムスクラム || <ファンダム>スーパービギナーズ講座 12 <ファンダム>アル甲3 13 <ファンダム>新・マシン語の気持ち 14 〈ファンダム〉あしたは晴れた! IS FM音楽館 16 ゲーム制作遺座 17 今月のいーしょーくー情報 18 FFB 19 GM&V 20 <GTフォーラム>MIOI三度笠 21 パソ通天国

22 ほほ梅麿のCGコンテスト

23 <FAN NEWS>デッド・オブ・ザ・プレイン

24 ON SALE 2S COMING SOON

26 FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

Na コーナー名

すべしゃる「キャンペーン版大戦略Ⅱ」ユニット・エディタ カミングスーン ファンダムGAMES ファンダム・サンプルプログラム

FM音楽館 AVフォーラム

MIDI三度等 ほぼ梅麿のCGコンテスト

パソ通天国 11 ゲーム十字軍

12 AT±1.±0

13 MSX-00S 14 B:

表4 雑誌

Na 雑誌名

MSXマガジンのムック 1 コンプティーク

3 テクノボリス ゲーメスト ポプコム

マイコンBASICマガジン ログイン

パックアップ活用テクニック その他のパソコン雑誌

ヒッポンスーパー 10 ファミコン通信

12 ファミリーコンピュータマガジン

13 (鍋スーパーファミコン

その他のファミコン雑誌 PC Engine FAN

月刊PCエンジン 17 (M) P C エンジン

メガドライブファン

19 どれも読んでいない

表 ソフト

Mr. ソフト名

I R-TYPE(アールタイプ) 2 着き狼と白き牝鹿、ジンギスカン

アレスタ2 4 1-2

5 1-2II イース川

7 維新の窟 8 伊忍道・打倒信長 9 ウィザードリィ3

10 A0&0(ヒーロー・オブ・ランス)

II MSXView 12 ドートスピリット

13 エメラルド・ドラゴン

14 SOスナッチャー

I5 SOガンダム ガチャポン戦士 2 王家の谷・エルギーザの封印

17 キャルシリーズ

18 キャンペーン版大戦略Ⅱ

19 ぎゅわんぷらあ自己中心派

20 銀河英雄伝説シリーズ 21 グラディウスシリーズ

22 グラフサウルス 23 クリムゾンシリーズ

24 狂った果宝

25 激突ペナントレース 2

26 幻影都市 27 コンチネンタル

28 サーク

29 サークⅡ

30 サーク・ガゼルの塔 31 三国忠

32 三国志川

33 THEプロ野球激突ペナントレース

34 シムシティー 35 シュヴァルツシルトⅡ

36 SimpleASM(シンプルアシム)

37 水滸伝 38 スナッチャ

39 スーパー上海ドラゴンズアイ

スーパー大戦略

スーパーパトルスキンパニック

スペース・マンボウ

43 戦国ソーサリアン

44 ソーサリアン

45 增設RAM (MEM-768)

46 卒學写真/李姬

ソリッドスネーク Δ7

48 大航海時代

49 ディスクステーション各号

50 提督の決断

ティル・ナ・ノーグ

デッド・オブ・ザ・ブレイン 52

53 翻神都市

ドラゴンクエストII

ドラゴン・ナイトシリーズ ドラゴンスレイヤー英雄伝説

57 信長の野望く全国版>

信長の野望・戦国群雄伝 59 信長の野望・武将風雲段

60 ハイドライド3

61 パロディウス

62 ビーチアップ各号

63 ViewCALC

64 秘密の花園

ビラミッドソーサリアン ピンクソックス各号

ファイナルファンタジー

ファンダムライブラリー各号 68

69 3:13:1 70 プライト券

71 プライ下巻完結編

72 フリートコマンダーロ 73 プリンセスメーカー

74 FRAY 75 ポッキー2

76 羅導物語 1-2-3 77 MIDIサウルス

78 μ·SIOS(ミュー・シオス) 79 ヨーロッパ新線

80 ラスト・ハルマゲドン 81 ランベルール

82 らんま12 83 ロードス島戦記

84 ロイヤルブラッド

85 笑っせぇるすまん

●7月情報号の当選者の発表は59ページからの欄外で発表しています。

쎈 トリ線) $\tilde{\mathbb{Z}}$ <u>t6</u> 郵便 + 1

> 貼ってくだ 41円切手を

ない

徳間書店インターメディア

東京都港区新橋4-10-7

MSX·FAN編無思

ア家行 読者アン

ジをご自由にお書きください。

★編集部へのメッセ

持っているMSXの機種名を書いてください(

i
•
$\overline{}$
#
ح
7
J
淼
$\overline{}$

(学校名	機樂	年合	民名名	住所		キの毎日日の	.]	-(i/2 * 	[6]	15 ['			<u>0</u>	<u>8</u>	6	 	4		_	∃ ⊖	NSX X	
dŸ.		摄				*の意		ズものは、『とか』とか必ず明記してください。][²][³] [²] [³		(2) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	ت ا][²][³] 7] [²] [³	インイト	^		2 2 3 4	FAN 9	
	機・保	性別	0)		プレセントリス	ントでほしい		必ず明記してください。		_		(9) (12) (9) (12)		□	[][]][4]	買う予定の周辺機器	J	9	⑤ ⑥	月号 アン	
华		男・女			トの器号を書いてねの	イケい					() () () () () ()			[]		周辺機器		@ @ @	2	ケート回答	
<u> </u>							٠		J			 _ ⊜	, L				_			① ② ③	当八ガキ	

HINOTE



ित्रां व कि विकास





新発売!// POINT



むずかしいMIDI知識がなくたって、誰だってできちゃう。 文字も入れられるから、歌詞を入れて演奏しなからスクロール。 音符を見ながらカラオケの練習だってできちゃう。

イージーコード入力で元の音だけ決めたら、和音で入っちゃう。 コードで入ったら、メロディーを付け加えてかんたんな曲作りに挑戦/

ゲット機能で、近くにある音符を拾ってラクラク入力

ハードコピーがとれるからプリントアウトして楽譜も見れる。

楽譜入力だから、楽譜を作って音色を決めて、鳴らすだけ。

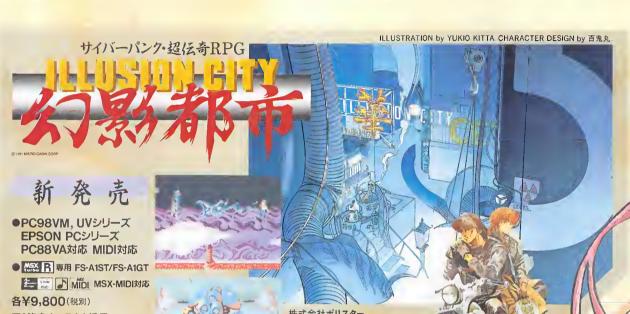
MSX turbo R専用(A1STは別にµ・PACKが必要です。) このソフトのみでは音が出ません。MIDI音源かMIDIミュージックセンセサイザー などをご用意下さい。又、プリントアウトする際はMSX対応のプリンターが必要です。

¥29,800(税別)



株ビッツー

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東久パレス神宮401 ピュータ TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117



- ■8等身キャラクタ採用
- ■キャラクタ演出革命
- ■VRシステムVer. 2.5搭載
- ■MIDI対応
- ■ジョイパッド&マウスオペレーション可能

株式会社ポリスター DATAMU-~I

[幻影都市]CD全曲集

新発売! 価格2,400円(税込) PSCX1043

◆NIFTY-Serve体験版ソフトウエアステーションに「幻影都市98版デモ」が登録されています。







Xak

- ●PC-98 ●PC-88SR
- ●MSX2,2+, turbo R X68000 ¥8,800(税別) 好評発売中



XakII

- ●PC-98/88VA ●PC-88SR
- ●MSX2,2+, turbo R
- ¥8,800(税別) 好評発売中 •FM TOWNS
- ¥9,800(税别)

好評発売中



- ●PC-98/88VA ●MSX2,2+
- ●MSX turbo 専用
- ¥7,800(税别)



好評発売中





★プリンセスメーカー★

漢字ROM不要版 新発売//

通信販売でのマイクロキャビン直接販売 お申し込みは現金書留でどうぞん

シミュレーションゲーム

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場!

した間接攻撃兵器登場■地形には港を追加■ほぼ全ての航空機が 武器交換可能■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニ シアティブ制を導入

新ユニットの登場により各国の生産タイプをより

リアルに更新量ゲーム開始前に3ヵ国で同盟関係の設定可能 グラフィック監修:末永仁志

¥8,800(稅別)

MSX 2 MSX 2+ 高 3.5"2DD MSX MUSIC 是 side place (CVPIAMIZER) 对成FM音源

あなた色に染まります。

声優はジャンプ放送局で 女の子が おなじみの横山智佐

あなたには、あなたの娘が幸せな 一生を過ごせる、充分な教育を施 し、りっぱな女性に育て上げる義務 があります。

豊かな未来、そして夢の実現。 史上初の「キャラクター育成シミュ レーションゲーム」ここに誕生!

Programming 伊藤勝巳、青木正二郎

Graphic 新発売

Sound 瓜田幸治





MSX 2 MSX 2+ 高 3.5"2DD MSX MUSIC 年 事業 要漢字 ¥14,800(税別)

株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482 最新ソフト インフォメーションダイヤル/ ☎0593(53)3611



ザ・リンクスは、今日も明日もMSXの遊びを考える。

ME MAKING PROJECT

MSXソフト業界へ進出!? THE LINKSがプロデュースするゲーム制作プロジェクト

みんなの力を結集させて、ロールプレイングゲームソフトを完成させよう。! 制作プロセスをじっくり見て、仲間の作品も評価。完成ソフトは、TAKERUで商品化予定だ。

プロジェクトメンバーは MSXのヒーロー。

参加は、絵・音・文字そしてプログラムのフリー スタイル。

君のイメージが ゲームの1シーンをつくる。-

壮大なシナリオは、応募された何千ものシー ンから。イラストにしてCGにして送る。

集まったミュージックデータから選ばれた 1曲がシーンを盛り上げる。

フレーズや効果音を思いついたらテープで送 る。美声で聴かせてくれてもOK。

キャラクターに託した思いやこだわりが シナリオを盛り上げる。

苦労談、制作裏話…キャラクターのエピソー ドは手紙で電子メールで伝える。

みんなの発想が意外なストーリーを -展開させる。

キャラクターの動き、シーン展開など、思いつ くままのイメージを原稿や〇Gにして送る。



ゲームメイキングプロジェクト イベント開催決定 → ゲームメイキングプロジェクト vol.1 夏の陣

この夏、THE LINKSがお届けするビックイベント。ザ・リンクス会員もそうでない人も、ゲームキャラを会場で創 ろう。 当日の自作作品持ち込みエントリーも大歓迎。めざせ、店長賞 /

● 東京/ラオックスゲーム館

8/15(土) 8/16(日) 13:00~17:00

会場で優秀作品2点を選出。

◆大阪/J&Pテクノランド

8/22(土) 8/23(日) 13:00~17:00

豪華賞品、プレゼントを用意しています。

今入会申し込みすると モデムプレゼント

※ 詳細については、下記フリーダイヤルへ。



・氏名・年齢・職業を明記のうえ、下記の住所まで送ってくだ

オリジナルなゲームを創ってみたい、おもしろいゲームをプレ イしたい…。THE LINKSでは、そんなキミたちを応援 します。THE LINKS入会には、5,000円(入会金と月額 基本料金500円×6ヵ月分)が必要です。MSX・FAN読者に は、専用モデム(NGAI)を毎月100名にプレゼントします。 入会資料ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキに貼り、住所

さい。 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8 円

日本テレネット株式会社 ザ・リンクス会員課 ∞ 0120-251-063(フリーダイヤル)



今月もやっぱり、『三国志III』がトップ。やっぱり光栄強しって感じである。光栄で思い出したけど、最近また司馬遼太郎を読んでいる。ひところ、『竜馬が行く』とか読みくるっていて、その前は吉川英治の『三国志』一気読みの余勢をかって「項羽と劉邦」で感激して、司馬遼っていいな、とか思っていたんだけど、あの人のその他の長編ってお侍や武人の話じゃなくって、読み始めたら絶対面白いのはわかって

いるんだけど、なかなか入りこめないというか敬遠気味なのであった。それが、出張に出るときに空港で買ったのが「夏草の賦」という長宗我部元親のお話で存外面白い。やっぱ司馬遼っていいよな。地方の豪族が押しも押されぬ戦国大名にのし上がっていく様が、まるでそばにいるかのような臨場感で伝わってくるのだ。これはいい。

2位はあいかわらずの、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』。これはあれですね、やっぱりファ

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順何	サーム名	メーカー名	*	票数
1	1	三国志III	光栄	Р	147
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II	日本ファルコム	Р	94
3	3	ロードス島戦記 II	ハミングバードソフト	Р	60
4	8	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	Р	55
5	5	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	Р	48
5	6	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	48
7	4	ストリートファイター11	カプコン	GΑ	46
8	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	38
9	12	ランス3	アリスソフト	Р	23
10	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	Р	22
11	10	大戦略III'90	システムソフト	Р	21
12	11	A 、III 、A 列車で行こう	アートディンク	Р	15
12	15	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	15
14	初	ストリートファイターII	カプコン	Α	14
15	19	プリンセスメーカーII	ガイナックス	Р	13
16	13	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	Р	10
17	22	シャングリラ	エルフ	P	9
18	53	ルーンワース II	T & Eソフト	Р	8
19	15	シムアース	イマジニア	P	7
19	初	ドラゴン創世紀	バショウ・ハウス	Р	7

■1992年7月号アンケートハガキ1000通より集計

※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します

なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

『ドラゴン創世紀』もランクイン!



◆今月も2位の「ドラスレ英雄伝説II」。 れも遊びたいが……。 画面はPC-88版

ルコムなんですね。

3位は「ロードス島戦記II」で、このへんはまさにジュニア強しって感じ。ランキング表をするすると見ていくと、なんとシリーズ作の多いこと。2や3は当たり前/って感じ。とにかく上位3位までは不動の順位だよね。このうちどれかひとつでもいってくれるといいんだけどね。「三国志III」は光栄さんのことだからいつかはやってくれると思うけど。

とかなんとかいいながら見て いくと、なーんと『ドラゴン創世 紀』がフ票もある。これが参議院 の候補者リストだったら当選か 落選か。まだ、発売前だから票 が少ないのは当たり前で、逆に もうリストに登場するほうが、 異常なわけだよね。おかげさま で、なかなか前評判はいいよう で、発売前の不安だらけの気分 もまあまあいいほうである。ソ フトが売れるか売れないか、微 妙に動く社長の心。これは経験 したことのある人にしかわから ない。しかも、有限会社バショ ウ・ハウスのような規模の会社 の場合、つねに社運を賭けてい るわけで、これはこれでかなり



○なんと「ドラゴン創世記」が19位にランクイン。画面はPC-98版

くるものがあるわけだ。

さて、先月のかなり有望でいいニュースかもしれない、なんて書いてたアレ。ごめん。なんか暗礁に乗り上げたみたい。先行き苦しそうなのである。うっむ、やる気があるのかっていいたい気分だけど、これはきっとみんなのセリフなんだろうな。こういう月は、はっきりいってこのページ書きたくないんだよね。つらいし。

とまあ、あんまりくらくなっていてもしょうがない。長宗我部元親も武士は明るいのがいいといっている。少なくとも、みんなは光栄を信じているわけだし、有限会社バショウ・ハウスは『ドラゴン創世紀』が移植可能で、スタッフもいて、なおかつみんなのリクエストが多ければ移植に積極的にチャレンジすると社長が明言しているわけであるし、希望は捨てちゃいけないわけなのである。

昨日の希望がひとつ消えても、 新しい希望を見つければいいの であるし、それもなければ新し くつくればいいのだ。そんな単 純な真理はこの年になってよう やく見つけたような気がする。

移植希望ゲーム累計ベスト10

	順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
	1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	1716
	0	2	シムシティー	イマジニア	PG	987
	3	3	三国志III	光栄	Р	929
	4	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	746
	5	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	Р	740
	6	6	ダイナソア	日本ファルコム	Р	635
	7	7	大戦略III'90	システムソフト	Р	565
	8	8	ストリートファイターII	カプコン	GA	554
	9	9	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	500
	10	10	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	435
1	1001	午	上川1000年7月日までの生計			

■1991年1月号より1992年7月号までの集計



夏のお祭りのMSXイ ベントがついに開催さ る。当日は浴衣にウチ ワという姿で関係者は 集合予定だ。グッズの 販売もあるし、お祭り 気分。友だちをさそっ て行こう。外の暑さよ り熱い1日になりそう。

残念ながら東京でしか行われないが、 恒例のMSXのイベントの案内をしよ う。まず日程は8月17日(月)と18日 (火)の2日間。時間は17日が14時~18 時、18日が10時~17時。場所は東京は 新宿の住友ビル地下] 階のホール。わ かんない人は右上のマップを参考にし てね。

では、イベントの内容を説明しよう。 今回のテーマは「納涼」。外は暑いかも しれないが、涼しいところで、おもい っきりMSXを楽しんでしまおう、と いうわけだ。そして「祭り」もテーマ。 わいわいドンチャンやろう、というこ とで、CG大会やMIDIの実演ステー ジ、屋台風各ソフトハウスの新旧ソフ トやグッズの販売もある。

以上のような点がいままでと大きく 変わったところだ。では、具体的に紹 介していこう。

まずCGコンテスト。先月号にも書 いたけど、Mファンにいつも送られて くる作品を7月8日分からイベントの CG大会に自動参加。もちろん、イベ ント用のみの応募も可。その場合は「C Gコンテスト・イベント係」まで。 応募



方法は81ページのCGコンテストと同 じだ。それと17日に会場で受け付けた ぶんを合わせて、DGコンテストの大 会を行う。郵送の受け付けも同じ17日 到着ぶんまで。審査は会場の投票箱と ビッツーのファンキーK氏、のぐりろ 氏の両名。そして各ソフトハウスのメ ンバーが参加して行う。結果の発表は 18日。また、同時にビッツーの「いきな り画面でマウスくるくる」の技も披露 してくれる。

さて、次はMIDIのステージだ。ふだ んMファンで行っている「MIDI三度 笠」のサンプル・データを聞いたことが ある人はどれだけいるだろうか。当日 はその生の音を聞いてもらうこと、ま た小学校でやったような合奏ぽいこと や、いろんなことをやってみたい。い ろんなことといえばMIDIのいろんな 音を使った短い劇も予定されている。 ソフトハウスの担当者が主人公だ。さ て、どんなことになることやら。

つぎにファンダムによるゲーム大会。 これは8月情報号掲載の「ねこバレー」 と「BOMBER☆くらげ」の2本が対 象予定。友だち3人とチームを組んで 練習にはげんでほしい。優勝チームに は、きっといいことがあるに違いない。 当日受け付けで参加申しこみをしてね。 これは毎回のイベントでの隠れたヒッ ト・コーナーなのだ。

そして、ファンダムやFM音楽館、



CGコンテストの投稿者のなかから数 人を招いての「本物は誰だ?」クイズ大 会。この作品の投稿はこのなかの誰で しょう、てなぐあいで紹介していきた い。編集部も楽しみな企画だ。

まだまだあるぞ。ソフトハウスの縁 日コーナー。新旧ソフトやグッズの販 売を行う。参加ソフトハウスは、T& Eソフト、コナミを始めとして10社近 くが集まってのお楽しみ。なかなか手 に入りにくいものがあるに違いない。 衝動買いしてもいいように、おこづか いを少し持ってこよう。

さて、最後にいつもの新作ゲームの 体験コーナー。ここは何が出るのか当 日のお楽しみとしておこう。だって、 いまいってしまったら……ね。

というわけで、当日はうんと楽しく 有意義な1日としたい。 スタッフは全 員浴衣姿の予定。待ってるよ。できる だけ友だちを連れてくることも忘れず にね/ 問い合わせ/バード内イベン トスタッフ事務局☎03-3374-4857。

⑥「ファンタスティックコミック」発刊

記念テレカ……3名様(提供/エニッ

莫しなさい

今月は夏休みということもあって、 プレゼントをたくさん用意した。 ①「幻影都市」のCD……2名様(提供 /ポリスター)

②アニメビデオ「三国志」発売記念のT シャツ······10名様(提供/NECアベ

③「ドラゴンクエスト V」のジグソーパ ズル……3名様(提供/エニックス)

④スライム球……10 名様(提供/エニッ

これでキャッチボ ールは楽しそう。









⑤アニメビデオ『鴉天狗カブト』の発売 記念テレカ……5名様(提供/エイガ







応 募 方 法

官製ハガキに左下の応募券をはり、① ほしいプレゼント番号と名前、②住所 (〒も)・氏名・年令・電話番号、③今 月のFFBでおもしろかったもの、④ なにかおもしろいこと、以上を明記の うえ、下記の住所まで送ってほしい。 〒105東京都港区新橋 4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係 しめ切りは8月31日必着。発表は10月

プレゼント係より

8月情報号当選者発表分までの「さあ応募し なさい」「アンケートプレゼント」の発送はす べて終了しました。いままでのプレゼントや、 採用されたのにテレカが届かないなどの不明 な点がありましたら、住所・氏名・電話番号 など明記のうえ、何月号の何の件かを書きそ えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所の MSX・FAN編集部プレゼント係までご連 絡ください。なお、通常の発送は、発表後約 1か月ぐらいかかります。





■ママゴン/中1のときから毎月欠かさず読んでます。ところが高校に入って教育ママゴンがやかましいやかましい。5時間も6時間も勉強できたもんじ ゃないから、Mファンを机の下に忍ばれているワケ。そうやってゆっくり!字!句飛ばさず読むから30日はかかります。一気に読むと気に入らないページ ガキより は飛ばしちゃうから、一度に5ベージくらいずつ読むのです。(香川・横井達) ⇒ それは大変そうだが教育ママゴンとは死語のホームラン王だ。(バ)

人生相談」係まで。 【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、 るほど難解なコママンガーで、 胸を打ち頭を破裂させるハガキアー ②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。 し、ノミヤマ」係まで。

※あて先は〒『『東京都港区新橋4

10

M

「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。 少「イラスト講座」係まで。 ④不思議な悩みは 国籍・性別・ジャンルを問わず。

「バボ」係まで。

古典を問わず、

偶然見つけた「おもしろいこと」。

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。



●チョコボールが「おもちゃのカンヅ メ」に代わる大人のための「大人のカン ヅメ」を開発している。しかもアイデア は一般公募。採用者にはチョコボール 1年分だそうだ。(埼玉県・おつな餡吉)

あの虫のような鳥のようなキャラは "キョロちゃん"というのだ。ヤツと"か わいいコックさん"の絵をかこうとす ると、コックさんはかけてもヤツの姿 はあんがい頭に入っていないのがわか る。ヤツより田中星児のほうがインパ クト強しということか。

ディスカバー



L BSS(山陰放送) 日本海テレビ、!

同じ時間に同じ番組を 放送するなよ! 2年に1回は必 す"こんなことがあるではないか。

(6月19日金曜日付,朝日新聞

○鳥取・山中善清⇒ほとんど「宝島」の世界だが、事実に根ざし 郷土色豊かな作品は説得力がある。日本全国で愛されてい るMファンにふさわしい、各地のふるさとリポートをこれから も期待するぞ(ノ)

●「おーい、いその一野球しようぜー」 (大阪・ナカヂマくん)

追悼・長谷川町子といったところか。 泣かせるじゃないかナカヂマ。

●奈良の三冠王は'91年6月号でもバ ボさんは美しいと書いて採用されてい る。二度もおなじ手でひっかかるとは バボも女だったんだなあ。(大阪・井関 图彦)

わたしも女だったんだなあ。しかし、 美しいものは美しいのだから真実を無 視することはできない。また大口をた たいてしまった。どうしてくれる。

●名古屋に「極楽」という地名がある。 小学校は「極楽小学校」だし、電柱には

> 「極楽3丁目」とかかれて いる。(愛知・井上博登)

あの世で幸せに暮らせ るだろうとか、ワケのわ からないことをいって全 国の年寄りが集まってき そうだ。教えてやれ。す がっても遅いと。

私の名前は新保崇行で す。"しんぽ"は、みんな に「ち〇ぽ」とかいわれま す。なんとかしてくださ い。(埼玉・新保崇行)

いっそのこと名前をち Oぽにしてしまうのだ。 新保ち○ぽなんてどつき 漫才コンビのようでいい ではないか。

●時代劇が毎回ワンパタ ーンでおもしろくないと 思うのは僕だけでないと 思うが、「太陽に吠えろ」 みたいに新人を入れては "やられる"というふうに すればいいと思う。(長 野・ちくたけ)

その場合、やはりテキ サス、スコッチ、ジプシ 一などのあだ名が必要だ。



■ここにおもしろいこと書いたらのる んですか? そしたらテレカがもらえ るんですか? ねえやっぱり現金はも らえないの? だったら小切手でいい からくれ。(長野・高山泰)

テンポとリズムのいい文章だ。思わ すのせられそうになるが、とうぜん小 切手などやるワケがない。だからとい ってテレカもやらないが。

●こんなたいして報酬のないコーナー に常連はいくら金をかけてるのだろう か。(広島・おうし座の男、直川源泰)

なにか勘違いしているようだが、た いして報酬がないのではなく、まるで 報酬などないのだ。このわたしでさえ 大量のハガキを前にしても、じつはさ さやたちが書いているのではないかと 疑っているぞ。

現代科学の誇る冷蔵庫講座。冷凍庫 に顔をブチこみ、フリーズのボタンを 押します。冷気を鼻からゆっくり吸い こむ。すると、えもいわれぬ感覚がア ナタを襲います。鼻づまりの一時治療

にいいですが長時間やると鼻腔が凍る よ。(京都・鶴田のジャンピングニー)

この自動宮沢機はかえってナマナマしくていいぞ(ノ)

鼻腔とはまた難しいことばを使った な。鶴田のジャンピングニー

■風が吹けば桶屋がもうかる理論で話 を強引に男女差別にもっていくTVタ ックルの田嶋教授。野郎のハガキばか りを採用していると、おはこんもヤリ 玉にあげられるに違いない。(福岡・李 香蘭)

いつもおハガキありがたいぞ、李香 蘭。しかし、田嶋教授がおはこんを知 っていたら、わたしは徳間社長のおで こに鼻クソをつけて逃げてやろうでは ないか。

●ささやさんがバボさんをキレイな人 といったそうだが、それはいわされて いるのか、いわなければいけないよう なわけでもあったのか。(長野・竹田)

どっちに転んでもイヤな答えだが、 ソレはささやにきくのがいちばんだ。 ささや、以下はかってに埋めておい てくれ。わたしはこれで帰る。

☆いや、それはやはりその、そんなこ といわれましても、けっしてそのよう なことはアレなわけで、あ、もうスペー

俺はまってるぜ



ひよってふつうのイラストを載せてしまう。 表しているというだけで採手。

●田中将司、オレだ/加納高校新聞部·田中将司という文字を目にしたときはうれしかった。私はOBで、在校中はハンドホール部のキャブテンとして少 しは有名だったが、田中くんが知っているかはわからない。国立大学現役合格という偉業をなしとげた彼にはこれからもぜひがんばってほしい。連絡する ことができるなら教えてもらいたい。 (新潟・馬場隆行) ⇒田中、コレを読んで連絡先を教えてもいいと思ったら手紙をくれ。男心をまどわせたな。 (バ)



今月は、三国志のアニメやら寺沢武一氏のアニメ やら、直接ゲームに関係ない作品も掲載してしま った。まあ、それは夏休みということで。えっ、 これは9月情報号!? う~む……。 評:高田陽

8/12 アクアレス

エグザクトのX68000版ロボット・アクション「アク アレス」のフル・アルバムが発売される。完成度の高い グラフィックとともに、注目を二分するというサウン ドは通の間でも話題になっているとか。アルバムは、 アレンジ・バージョン3曲とオリジナル・バージョン 23曲という構成。アレンジ・バージョンのアレンジお

よび演奏はT.K.Guilliver氏が担当 している。ヘビ・メタ系のアレンジを 得意としているようだが、原曲がフュ ージョンっぽい曲ではそれなりに対応 させる柔軟さも見せている。ただ、そ の柔軟さがアダになってか、ハードさ が今一歩足りない感もあった。低音部 をベースに任せっきりという感じなの で、もっとドラムに迫力があればと残 念でならない。きっと、完璧な仕上が りになったろう。しかし、かなり聴か せてくれる。



メーカー アポロン



8/21 ドラゴン創世紀

あの『エメラルド・ドラゴン』を世に送り出したバシ ョウ・ハウスの新作品PG『ドラゴン創世紀』(PC9801 シリーズ・8/21発売予定)のアルバム化。アレンジ・ バージョン3曲、リメイク・バージョン3曲、オリジ ナル・バージョン20曲という構成になっている。アレ ンジ・バージョンの1曲目が上の『アクアレス』と同じ

ような音使いだったので、もしやと思 ったら、やはりアレンジ&演奏はT. K. Guilliver氏だった。しかし、2曲 目の曲が1曲目に来ていたら、絶対に 気づかなかったろう。なにしろ、ミニ 編成の管弦楽という感じの、じつにし っとりとした曲なのだ。試聴テープで オリジナルを耳にすることはできなか ったが、南米のプレ・インカ帝国を舞 台としたゲームということで、フォル クローレのような曲があるらしい。楽 しみだ。

*-	カー	アポロン
媒	体	CD
딞	番	APCG-4024
価	格	2800円(税込)
備	考	



8/21 サイバリオン

アーケードで一世を風靡したシューティン グが、東芝EMIによってスーパーファミコン に移植された。EMIといえばGMというわけ で、至極当然の結果、アルバム化にいたった。 「サイバリオン」というとタイトー・ズンタタ のサウンドがいまだ耳に残っているが、今回 のスーファミ版は全部新曲。音楽監修にすぎ やまこういち氏を迎え、その氏の秘蔵っ子で ある松尾早人氏が作曲を担当した。聴いたの はフルアレンジだけだが、かなり気持ちいい サワンドたった。これなら画面とも、うまく マッチするのではないだろうか。

×-	カー	東芝EMI
媒	体	CD
ם	番	TOCT-6617
価	格	2500円(税込)
備	考	



8/21 DARIUS/TAITO ZUNTATA

懐かしゲームの復活ステージ、G. S. M. 1500名盤シリーズの新譜は「ダライアス」だ。 アルバムは、オリジナル・バージョンの完全 収録はもちろんのこと、アレンジ・バージョ ン、SEコレクションも追加収録。で、その アレンジだがブーム再燃の兆しがいちじるし いテクノ・サウンドなのだ。これが異常にカ ッコイイ/ だいたいケーム自体が懐かしい のにテクノに迫られた日にゃ涙が出るぜ(お っと、つい江戸っ子になっちまったぜ)。オリ ジナル・サウンドの低音の引き出し方もすざ まじいものがあるし、これはお買い得。

*-	ーカー	ポニーキャニオン
媒	体	CD
ם	番	PCCB - 00093
価	格	1500円(税込)
偷	考	C D サイズ・カラ ー・ロゴ・ステッ カー付



Heal Ring ~やすらきの指 8/21

久々に杉本理恵ちゃんのニュー・アルバム がリリースされる。今回は全10曲で、うち8 曲がファルコム・ゲームの音楽。あとの2曲 は、あの谷山浩子女史がプレゼントした曲と なっている。GMのほうの内訳は、「ソーサリ アン12曲、『イースII」3曲、『イースIII」3 曲。とにかく、デビュー時に比べて声がよく出 ているのに感心した。だいぶ練習したのだろ う。ただ、言葉をねるように歌うのはやめた ほうがよいように思う。せっかくの澄んだ声 が曇ってしまうから。とにかく、どんどん実 力を上げている彼女に期待しよう。

× —	カー	キングレコード
媒	体	CD
딞	番	KICS-230
価	格	3000円(税込)
備	考	初回のみ16ページ カラー写真歌詞ブック付



8/21 誰かがあなたを愛してる

透明感あふれる歌声で多くのファンを魅了している 南翔子さんが、ファルコム・レーベルから待望のソロ・ デビューをはたす。まず 1 曲目の「誰かがあなたを愛し てる」は「ぽっぷるメイル」のエンディング曲。そして、 2曲目の「めぐり逢えるまで」は「イース II」のエンディ ング曲となっている。作曲は、もちろんファルコム・ サウンドチームJ. D. K。作詩は、安藤芳彦氏。心

なごむその歌声は、聴き手を 包みこむような優しさとぬく もりに満ちている。このシン グルは9月発売のアルバムに 先がけての発売。アルバムの 発売も楽しみである。

×-:	л —	キングレコード
媒	体	CDシングル
品	番	KIDS-102
価	格	1000円(税込)
鎌	考	







一ト ●本当にあった怖い話/今年の3月に学校を卒業し、4月に会社に入った。!か月後、給料をもらった。多く入っていたのでそのぶんを返した。次の日、会 ノート 社がつぶれた。頭の中が真っ白になり、風か吹いていた。もう何もいうことはない。 (静岡・ベッコウ) や 本当にあったことです "とのこと。そうなると、 キより ここは愛川欽也の出番だ。まったくテレ朝はフジのパクリが好きだ。ということで、わたしも "もう今月でいいわよ"と編集長にいわれるのが怖い。 (パ)。

8/21 ピンクソックス・ベストキャラクターズ

ウェンディマガジンの超人気美少女ゲ ーム「ピンクソックス」のビジュアル・ソ フトがリリースされる。なんと創刊号か ら8号までのレギュラー・シリーズにく わえ、「スーパー~」「~プレゼンツ」をふ くめた作品を収録した3年間の集大成だ。 とにかく完璧なグラフィック集で、BG Mが流れている以外、何のナレーション もスーパーもいっさい入らない。いわば 美少女グラフィックのタレ流し状態だ。 少しおもしろ味に欠けるのは事実だが、 「余計なもんはいらん/」というファンに はいいかもしれない。

				_
ı	\star —	カー	NECアペニュー	
ı	媒	体	ピデオ	LD
ı	品	番	NAVL-10007	NALL-10021
	価	格	3000円(税込)	3800円(税込)
	備	考	30分/カラーHi-	30分/カラーCA
	189	45	Fiステレオ	Vステレオ





すぎやまこういち 「<u>ドラゴンクエスト」</u>によるオーケストラ入門 発売中

ティーンを始めとする若い世代のなか には、オーケストラ音楽を苦い薬のよう に敬遠する人が少なくない。しかし、苦 い薬もスプーン 1杯の砂糖で飲みやすく なるように、ドラクエの曲なら苦手なオ ーケストラ音楽も楽しめるようになるの ではないだろうか。ビデオでは作曲者の すぎやまこういち氏が交響組曲「ドラゴ ンクエストIV」の演奏を指揮するかたわ ら、楽曲の魅力、金管・木管楽器、打楽 器に関するお話をしてくれる。ロンド ン・フィルハーモニーの演奏もすばらし く、純粋に音楽ビデオとしても楽しめる。

メーカー		ワーナーミュージック・ジャパン	
媒	体	ピデオ	LD
En Charles	番	WPVL-8111	WPLL-8111
価	格	各4900円(税込)	
備	考	48分/カラーHi-Fiステレオ	







一部英雄たちの夜明け(劇場版アニメ・ビデオ) 一部英雄たちの夜明け(サウンドトラック)

ゲーム・フリークの間でも人気の高い 「三国志」の劇場版アニメがビデオ化され る。「三国志」という物語は、まるで映像 化を拒むような壮大なスケールの一大歴 史文学ではあるが、今回、アニメーショ ンの技法を借りて見事に映画への変貌を とげている。その壮大さを支える点で、 卓越した音楽も一役買っている。











資金の目のケモノ (オリジナル・アニメ・ビデオ) 発売中 カラス天海カブ(TV版オリシナル・サウンドトラック)

PCエンジン・CD-ROM版ゲーム 「コブラII」で3000枚の原画を描き上げた 漫画家の寺沢武一氏が、今度はOAVに 挑戦した。なんと、原作・脚本・絵コン テ・監督と、1人で4役をこなしている。 物語は、妖術使い「玉虫」の手に落ちた佐 渡の城下町に、鋭い眼光をたたえた1人 の男が訪れるところから始まる。







備 考

メーカー NHK VODK

体・ビデオ

番 JSVA-12014

格 13184円(税込)

45分/カラーHi-



ピクター音楽産業

CD

VICL-64

3000円(税込)

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<9月18日>……●ストリートファイ ターII^{*}⇒カプコンのアーケード格闘 アクション「スト!!」の攻略ビデオ。価 格は4800円。●達人王⇒東亜プランの 新作シューティングのアルバム化。ア レンジャオリジナル+SEコレクショ ン収録。CD1500円。

<10月7日>……●ストリートファイ ターII*(LD)⇒9. 18発売のビデオ のLD版。価格等、詳細未定。

★キングレコード

<8月21日>……●魂斗羅スピリッツ ⇒ス一ファミ版アクションのフル・ア ルバム化。オリジナル完全+魂斗羅シ リーズ6作のダイジェスト曲+MID! アレンジ5曲収録。CD2800円。●エ スパードリーム~めもりあるべすと ~⇒ファミコン版アクションRPGの 1と2を完全収録。テレビCMに使用 曲も追加収録。CD1500円。

<9月26日>……●フィーナ/南翔子 ⇒10曲の『イース』を中心とするボーカ ル曲を南翔子さんが歌いあげる。CD 3000円。●コナミ・ゲームミュージッ ク・コレクションVol.5☆『サンセッ

トライダーズ」「ヘクシオン」「アステリ クス』の3作品をオリジナルで完全収録。 CD2800円。

★ポリスター

<発売日未定>……●(仮)スーパーリ アル麻雀PⅣ⇒新キャラ、ナナ、カオ リ、ユウによるドラマと歌でつづるイ メージ・アルバム。CD2800円。

★ピクター音楽産業

<10月21日>……●ソルバルウ(ビデ オ) ⇒ 人気大型筐体シューティングの ビデオ化。ポリゴンを使ったリアルな 3D画像は、BGVとしても楽しめる だろう。収録時間等、詳細未定。●(仮) ビデオゲーム・グラフィティVol. 8 ⇒収録ゲーム等、詳細未定。

<秋頃>……●(仮)ナムコ・ゲームサ ウンド・エクスプレスVol. フ⇒収録 ゲーム等、詳細未定。

*NECアベニュー

<9月21日>……●ドラゴンナイトⅢ ⇒超人気美少女ソフトのフルCD。シ ンセなどによるアレンジと、オリジナ ル・サウンドを収録予定。□□2800円。 <10月21日>……●(仮)バーディー・ ベストキャラクターズ(ビデオ&LD) ⇒ 『キャル』 『ジョーカー』 を始めとする バーディーソフトの人気ゲームを収録。 価格等、詳細未定。

★アポロン

<10月5日>……●大戦略エキスパー ト⇒アスキーのスーファミ版ウォー· シミュレーションのアルバム化。シン セによるクラシカル・アレンジ5曲+ オリジナル完全収録。CD2800円。 <10月21日>……●交響組曲ドラゴン クエスト V ~天空の花嫁~⇒いわすと

知れたドラグエ V のオーケストレーシ ョン・アルバム。ゲームの発売が決ま っていよいよ発売。CD2枚組3600円。

■第6回ファミリークラシッグコンサ ート~ドラゴンクエストの世界⇒夏と いえば、ドラグエのコンサートだ!

◆日時:8月18日(火)/18時開演◆会 場:渋谷公会堂/最寄り駅: JR&地 下鉄·渋谷◆出演: FCオーケスト ラ&すぎやまこういち◆料金:S席 4000円、A席3500円◆問い合わせ:F ○事務局☎03-3446-7762

■ゲームミュージック・フェスティバ ル'92⇒今年もGM最大のイベント、G Mフェスが開催される/

◆日時:8月22日(土)·23日(日)/16 時30分開場・17時開演◆開場:日本青 年館(新宿区)◆最寄り駅:銀座線・外 苑前◆出演:22日J. D. K. 日AN D. GAMADELIC, ZUNTA TA/23日ALFH LYRA、コナ 三矩形波俱楽部、S. S. T. 日AN □◆料金:1日券3500円/2日券6000 円◆問い合わせ:グローバルエンター プライズ☎03-3496-1341

■杉本理恵イベント情報

- ◆東京/8月23日(日):銀座山野楽器 本店フドイベントスペース(1)時~)※ 問い合わせ⇒キングレコード・販売促 進課第一部☎03-3945-2114
- ◆大阪/8月25日(火): 江坂ブーミン ホール(12時~)※問い合わせ⇒キング レコード大阪支店☎06-531-5224
- ◆名古屋/8月26日(水)栄・03(11時 ~)※問い合わせ⇒キングレコード名 古屋支店2052-251-8691
- 入のアンケート・ハガキにて発表。
- ■アレンジャーズ4th・オーケスト ラによるゲーム音楽コンサート2
- ◆日時:9月15日(火・祝日)/13時30 分開場・14時開演◆会場:東急日unkamuraオーチャードホール◆最寄 り駅: JR&地下鉄・渋谷◆出演:す ぎやまこういち、羽田健太郎ほか◆予 定曲目:シムシティー、ファイナルフ アンタジーⅣ、信長の野望・武将風雲 録ほか◆料金:S席3000円、A席2500 円◆問い合わせ: 日本アレンジャーズ 協会☎03-3498-1719







MIDIアイテム

GTユーザー

- ·ソフト……『# · SIOS』 (ビッツー、2万9800円)
- ·音源……PSR-500(ヤマハ、 フ万7000円)
- · MIDIケーブル(800円前後)

STユーザー

· MIDIインターフェイス『μ・ PACK』(ビッツー、1万9800円) あとはGTユーザーと同じアイ テム(ソフト、音源、MIDIケーブ

○このコーナーはMIDIを誌上体験できる ようにと始めましたが、もし上にあるよう なアイテムを持っていれば、実際に音を聞 きながら確かめることができます

MIDI機器って何?

MIDIインターフェイス(MIDIケーブ ルをつなぐ差しこみ)を装備している ことによって、MIDIデータのやりと りをすることができる楽器、パソコン、 シーケンサ、エフェクタ、ミキサ等。 最近では、電子ピアノ、電子オルガン にもMIDIインターフェイスがついて いる。

MIDIでやりとりできること

基本的には、音源(楽器)の何番目の音 色で、どのタイミングに、どんな高さ の音が、どのくらい強い音で、どのく らいの長さぶん鳴るのか、という情報。 もう1つはMIDIクロックという時計 をもっているので、複数のMIDI機器 を同期させることができる。その場合 のMIDIケーブルのつなぎ方は、親分 になる機器のMIDIアウト、子分にな る機器のMIDIインにつなぐことによ って、子分は親分に同期する。

データ入力・エディットであっという間の曲作り

MIDIでの曲作りは、たとえ ばベースはこんなふうに、ピア ノならこうと、始めに曲のだい たいの感じをざっと入力し、そ れを聞きながらバランスを変え たり、音色を変えたりと、エデ ィットをくり返して曲らしく整 えていく。こういった、おおま かなところから手を付け、細か いところへと移っていく作業の

流れは、CGもそうだが、もの を作るときの共通点なので、わ かってもらえたと思う。この MIDI三度笠では1曲を作る流 れを4回に分けて、ひとめぐり した。下の表に今までの内容を 載せたので見てほしい。回を重 ねるごとに、エディットの細か い部分にふれていき、曲として の完成度が高くなるようにもっ

ていったつもりだ。逆にそれほ ど凝らなくてもいい、という場 合はほどほどのところで完成さ せたってよいのだ。

ここで入力方法についてもう 1度復習。ちまちまと数値入力 するよりは、音がぬけてもずれ てもいいからキーボードを弾い て入力し、あとでいっきにエデ ィットするほうが楽だし速い。

前回までのおさらい。これだけ知っていればMID(なんてかんたん)

City Mar Composition City for City					
(号数)回数	要点	曲のデータを作る手順の流れ			
(4月号)	MIDIで何ができるのか、	テレコ感覚でリアルタイムレコーディング			
第1回	とにかく演奏情報を入力してみる	か おおざっぱにデータ作成			
(5月号)	前回入力した				
第2回	データを聞きながら	*			
(6月号)	エディットいて	●おおまかなエディット(音色バランスなど)			
第3回	曲らしく整えていく	エ ②こまかなエディット (l音l音に対して)			
(7月号)	さらに曲らしく	+			
第4回	聞こえるための方法	音に深みを持たせるためのエフェクト			
(8月号)	違う環境で作られた曲の	違う環境で作られた曲のデータをMS Xで読みこんだり、自分の楽器用に、			

付録ディスクについて

第5回 データをMSXで聞く

CM-32L用

作品名 The Black Night ファイル名| BLACK-R. MID 対応機種 AlgT or AlsT+\(\rh \cdot \PACK\) ファイルの種類 高速モードBASIC用MIDIプログラム 必要な音源(楽器) CM-32L

サウンド・シアター

そのデータの設定等を変える方法

今回やっと投稿作品を付録ディスクに収録す ることができました。埼玉県 くりゃっかあ 作「この非常に特殊なMIDIの使い方をプログ ラムで楽しんでください。なお部屋を暗くし てヘッドホンで聞くとよいでしょう……」。ち ょっとおもしろい作品です。MIDIケーブルを 接続したらBASICモードでRUN"BLAC K-R.MID"リターンで始まります。

MIDIケーブルのつなぎ方もいろいろ

MIDI機器はMIDIケーブルでお互いにつなぐことによって、初めてMIDIの機能(通信機能)である演奏情報のやりとりなどができるので、1台だけではその機能を使えない。ずいぶん前の話だが、MIDIはイイ音がする……と勘違いしていた人がい

たらしいが、MIDI自体は音源 ではないのだから、そういうこ とはない。

GTやST+ Γ_{μ} ・PACK」は MIDIインターフェイスを持っているので、それらのユーザーは MIDI機器を持っていることと同じだ。そこで、ケーブルの

つなぎ方を変えることによって、 どういうことができるのかを確 かめてみた。下の図のとおり、 Mファンのアイテムだって限り があるけど3とおりのつなぎ方 ができた。前にも述べたとおり、 MIDIインターフェイスは、ア ウト、イン、スルーの3種類。

THRU

MIDIインから入ってきた信号をそのまま送り出す端子。ただし、無制限に多くの楽器を数珠つなぎにすると、MIDI信号が劣化してデータを送るタイミングが遅れてしまうので、数台の楽器をつなげる時には便利な端子だと思っていたほうが間違いない。

限りあるアイテムでもケーブルのつなぎ方によっていろいろできる

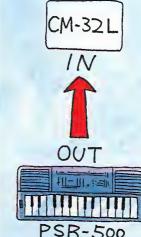
限りあるアイテム

Mファンのアイテムだってこれっぽっち

- **の**ハード GT
- **②**ソフト μ·SIOS
- ❸音源 PSR-500、CM-32L
- **4**MIDIケーブル 2本
- ★音源=楽器のこと
- ★STユーザーは「µ・PACK」を使用することに よってGTと同じことができる
- **★「MIDIサウルス」ユーザーも、ケーブルのつな**
- ぎ方は同じなので、自分の環境にあてはめてやっ てみてほしい
- ★PSR-500は鍵盤付きの音源
- ★CM-32Lは鍵盤のないモジュール型音源



CM-32Lの音を PSR-500の鍵盤で鳴らす



★CM-32Lのみ、ま たは両方の音源を鳴ら すことができる

鍵盤がないタイプの楽器は気軽に音を鳴らすことができない。そこで鍵盤をつなげることによっていつでも鳴らせるようにしたつなぎ方で、もっともシンプルなつなぎ方。PSR-500が親分になり、子分であるCM-32Lに「何番の音色で何の音を鳴らせ」などと命令できる。この場合注意するのは必ず親分側(PSR-500)の送信チャンネルを設定すること。



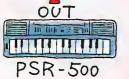
CM-32Lの音をPSR-500の鍵盤 で鳴らしながら、データを入力する



★作ったデータをプレイ・オンにすると、CM-32Lの音のみ鳴る

つなぎ方 1 の発展型でCM-32L の音色を鳴らしながらデータ入力 できる。親分側のPSR-500でチャ ンネル、『µ・SIOS』でスルーオン を設定すること。

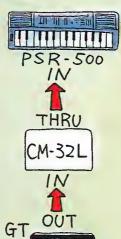
トル·SIOS MIDIスルーのアイコを スルーオンにする



● #・SI-OSのスル



μ·SIOSのデータをPSR-500、 CM-32Lで2台同時に鳴らす



★音源(PSR-500、 CM-32L)のならび順 はどちらでもよいが、 PSR-500にはTHR U端子がないので、こ の場合は左のとおり

データができあがっている状態ならこれがいちばんたくさんの音を鳴らすことができる。PSR-500は受けるチャンネルのオン・オフが可能なので、このつなぎ方はチャンネルによっては2台鳴らしたり、CM-32Lのみ鳴らしたりできる。2台の音量バランスは各ボリュームのツマミを使うと楽。

+ M. SIOS

アフタータッチを使うには? 鍵盤を弾いたままでピッチ(高さ)や音のクセなどが変化させることができるアフタータッチ。対応している音色を使って、たとえば、ドミソを同時に弾いているときにミの音だけ変化させることができるのは、こく一部の高額な楽器のみで、ふつうは、ミの音だけ変化させようとしても、ドミソぜんぶが変化するので注意がいるかも。

MIDI機器を知るにはMIDIインプリメンテーションチャート

MIDI機器には必ずMIDIインプリメンテーションチャートがマニュアルに付いていて、その機器ではどんな情報のやりとりが可能なのかを明らかにしている。これを見ることによって、MIDIの対応度がひと目でわかるのだ。このMIDIインプリメ

MIDIインプリメンテーションチャート

MIDI情報

ベーシックチャンネル

モード

ノートナンバー

アフタータッチ

ピッチ・ベンダー

コントロール

チェンジ

プログラム

エクスクルーシブ

チェンジ

コモン

その他

リアルタイム

ベロシティ

ンテーションチャートの書式自体もMIDI規格で定められているので、数台の機器の内容を見比べるときにもわかりやすいようになっている。

初めてMIDIインプリメンテーションチャートを見る人にも わかってもらえるように、Mフ

注意●MIDIインプリメンテーションチャートは書式が定められていますが、Mファンではわかりやすくするた

要

1~16チャンネル(※2)

1~16チャンネル(※2)

9nH, V=1~127

9nH.v=0 or 8nH

0(%6)

リモートコント

ロールモード

(%2)

0~127

0~127(*4)

×

0

×

0

ō

000

Ō

×

×

0

00

X

(89)

0~99

O(*B)

0(%6)

O 0~99(*7)

信

マルチモード

(82)(%3)

×

● はPSR-500が特別に2種類の機能を持っていますが、ふつうの楽器は1つの欄になる

送 信

1~16チャンネル

9n H, V=0

O 9nH, v=1~127

モード3

0~127

×

×

000

7 0

10

64

91 I O

0(%5)

O 0~99(%7)

O(*B)

×

X

×

0

0

×

×

Ö

×

1~16チャンネル(※1)

アンでは少し項目(水色の部分)を足して見やすくしたつもりだ。下の表を見てほしい。送信、受信、備考の項目に分けられていることがわかるだろう。特に自分の楽器が使えるコントロールナンバーを知りたいときはこの表を見れば一首で繋がた。

なっています。 Date:1991.5.19 Version:1.0

備考

フビット分解能

ビブラート

ボリューム

サスティン

リバープデプス

スタート/ストップ

パン

MIDIインプリメンテーションチャートを見ればMIDIの対応度がわかる//

ファン クショ ン…

情報の種類

電源ON時

電源〇N時

メッセージ

ノート・オン

ノート・オフ

チャンネル別

設定可能範囲

ソング・ポジション

ローカルON/OFF

アクティブ・センシング

オール・ノート・オフ

ソング・セレクト

チューン

クロック

コマンド

リセット

※9:内部クロック/外部クロック切替可能

備考 ※1:記憶させることが可能です。

キー別

代用

設定可能

めに の欄を3つに分けました。本来ならその部分は1つの欄です。

右の表の見方の補足

(※各ページ下のてとりあしとり道場にさらにくわしい説明を載せておく)

〇ベーシックチャンネル 〈電源〇N時〉初期設定値。〈設定可

(電源ON時)初期設定値。(設定可能)変更できるベーシックチャンネルの範囲。

- 〇モード/1~4までの4種類ある 〈電源〇N時〉最近の楽器ではほとん どがモード3または前の状態をメモ リーしたもの。〈メッセージ〉ポリ、 モノ、オムニ・オン、オムニ・オフ のうち使用できるもの。〈代用〉モー ドメッセージを受けたときに代用し て送る場合。〈※メッセージ、代用は 最近の楽器では特に気にしなくても よい〉
- ○ノートナンバー/情報としてやりと りできる音の高さの範囲 〈音域〉実際に発音可能な範囲。

Oベロシティ

〈ノート・オン〉鍵盤を押したときの強さの範囲。(※ノート・オフはほとんどの楽器になく、高価な楽器や機器のみ〉

○アフタータッチ/鍵盤を押している ときにさらに押し込むと変化が得ら れる音色の場合。

〈キー別〉(ほとんど存在しない)〈チャンネル別〉普通これに対応。

- Oビッチ・ベンダー/ピッチ・ホイー ルに対応しているかどうか。
- Oコントロールチェンジ/対応しているメッセージナンバーと機能
- 〇プログラムチェンジ/送受可能数 〈設定可能範囲〉実際の音色数。
- Oエクスクルーシブ/各メーカー専用 にやりとりするためのもの
- Oコモン/シーケンサ、ドラムマシン に関係するメッセージ
- Oリアルタイム/同期用メッセージ 〈クロック〉タイミング。〈コマンド〉 スタート。

Oその他

〈ローカルON/OFF〉OFFにする と鍵盤を弾いても音が出ない。〈オール・ノート・オフ〉チャンネルで発音 中の音をすべて止める。〈アクティブ・センシング〉一定時間以内に MIDIメッセージが送られてこない ときは発音中の音をすべて止める。 〈リセット〉システムリセット

O* * ······項目に無関係なとき モード 1: オムニ・オン、ポリ モード 3: オムニ・オン、ポリ

※2:チャンネルごとにオン/オフ指定か可能です。
※3:マルチティンバー、ダイナミックボイスアロケーション。
※4:高域で正弦波に置き換わる音色もあります。
※5:パネル上のビッチベンドレンジによって、異なった範囲の値を送信します。
例)ビッチベンドレンジ12の場合:00H、00H~7FH、7FH

ピッチベントレンションにの場合:30H、3AH~20H、45H ※6:パネル上で設定したピッチベンドレンジを適用して発音します。

※6.バイル上で設定したピッチペントレンシを適用して発音し ※7:0~99に対しては音色番号 0~99がそれぞれ対応します。※8:ページメモリーのバルクダンブ。

> モード2: オムニ・オン、モノ O:あり モード4: オムニ・オフ、モノ ×:なし

LOEFFEE EDFFEE

×

×

●PSR-500はとてもか

協力 ヤマハ㈱

94 てとりましょり ★MIDIインプリメンテーションチャートの見方補足③最近のコントロールチェンジについて★コントロールナンバーは0~127まであるがすべてが使われているわけではないので、よく使うものを紹介しよう。I (モジュレーション・デブス)、7(ボリューム) 10(バンボット)、 自(エクスプレッション)、64(サスティン)、91(リバーブ・デブス)など。エクスプレッションはクレッシェンドなどの細かい動き用に、ボリュームは他の音色とのバランスをとるのに使う。

音源の互換性はあまりアテにならない

前回、違う音源用に作られた 曲のデータのやりとりについて ふれたが、前にもいったとおり、 MIDIの演奏情報のやりとりは、 曲の1音1音のデータである、 タイミング、高さ、強さ、長さ 等を数値で相手の楽器に知らせ るものなのだ。だから、たとえ ばある音を90という数値の強さ (ベロシティ)で鳴らすというデ ータを送ったとしても、それを 受けるA社の楽器の音は普通の

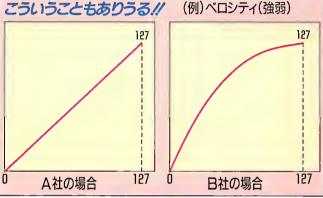
強さに聞こえて、B社の楽器の 方は強く聞こえすぎてキツくな ってしまう……ということもあ りうる。下の図にかんたんな例 を載せておくが、そもそも楽器 というものはメーカー独自で開 発した発音方式を使って鳴らす ので、同じ名前の音色であって も、メーカーごとに音色の特性 が違うのであたりまえなのだ。 まして、音色はプログラムナン バーという数値で指定するので、 たとえばA社の3番の音色はピ アノでもB社の3番はベースだ ったりする。

だが、それではMIDIの数多 くあるデータを生かしきれない、 ということで音色などの最低限 の互換性を持たせた楽器が、最 近聞くようになった「GMフォ ーマット」「GSフォーマット」 対応の楽器だ。これらの楽器ど うしは同じ演奏データを同じ音 色で聞くことができる。

フォーマット

フロッピーディスクのフォーマットは 初期化であり、そのディスクを使う機 器に合わせたワクぐみ、書式にすると いう意味なのだが、GMフォーマット、 GSフォーマットのフォーマットは仕 様、形式のことで、たとえばGM音源 なら、GMの形式で作られた楽器とい うこと。

こういうこともありうる!!



GMフォーマットとは

General MIDI System Level 1(通称ジーエムシステム・レベ ル1)というのが正式名。MIDI 音源(楽器)用に作られた仕様 だ。コンピューターミュージッ クを手軽に楽しむ層をターゲッ トにしているため、音楽データ は聞くだけ、という立場にも便 利なように作られた仕様で、比 較的低価格の楽器が対応してい る。GMフォーマットの内訳は、 同時発音数、10チャンネルはリ ズム用チャンネルに固定でリズ

ム音はノートナンバーのうち 47音色、音色は番号・数・種類 固定で128音色、コントロール チェンジ、ピッチ・ベンドの指 定の仕方などがおもである。 GMフォーマットに準拠した楽 器にはGMのマークが付く。ま たGSフォーマットというのも あるが、これはローランドとい うメーカー独自のもので、それ に対応しているローランドの楽 器どうしならGMフォーマット よりも細かいやりとりができる。

کے 8

MIDIでの曲作り+αはひと とおりできたので、今回でGT フォーラムとしてのMIDI三度 笠はおしまい。付録ディスクに 入れたデータは、みなさんの投 稿作品のなかから選んだので、 ぜひ、アイテムのそろっている 人は聞いてほしい。

次回からは、ワクを広げて MSXでのMIDIということで、 今までにみなさんから戴いた質 問などを参考にして、さらに

MIDIが楽しめるように進めて いくつもりだ。そしてもう1つ、 プロの現場でMIDIをガンガン 使っている早坂先生に音色別 (楽器音別)のMIDI打ちこみテ クニックを伝授してもらう予定 だ。今までどおり、質問、ご意 見、投稿作品などいつでも受け 付けるのでヨロシク。

それから、違う音源用に作ら れた演奏のデータをだれでも聞 くことができるように、投稿作

品の形式を決める。作品には必 ずプログラムナンバー(音色番 号)、各トラックの内容(メロデ ィーとかギターとか)、リズム音 (C1、D3などの各ノートナン バーに割りふられている音)、コ ントロールチェンジの内容、ベ ンド幅など使用しているものを 明記して添付すること。それを 見ながら各自の楽器用に設定を し直せば、だれでもある程度ま で再現できるからね。

MIDI用のソフトウェア、ツール

●MIDIサウルス

MIDIインターフェイスとシーケンス ソフトのパックで、リズムを含めて日 トラック(日種類の違うチャンネルで 音を同時に出せるということ)使える。 MSX2/2、1万9800円。

GTまたはST+µ·PACK用のシー ケンスソフト。16トラックあり、ほと んどのことができる上級版。

ターボ日用、2万9800円。

●µ · PACK

MIDIインターフェイスとMIDI拡張 BASIC・ROM、256バイトの拡張 RAMが内蔵されておりターボR専用。 GTに装着するとMIDIインターフェ イスのイン・アウトが2つずつになる。 ターボ日用、1万9800円。

●MIDIコン

MIDIファイル、ミュージ郎・ミュージ 君のデータをµ・SIOS用に、また、µ・ SIOS用のデータをMIDIサウルス用 に変換するツール。 MSX2、9800円。

●µ・NOTE(左参照)

これから発売予定のソフトウェア OMIDIカラプレイヤー Oシンセサウルス Ver. 3.0 O# · NOTE Jr. ※これらはすべてビッツーより

· NOTE PUTCHERNO NO.01 CONT. NO.000 PRO. SEE Unit of the age of land sections

6月号で紹介した『μ・NOTE』が発売になって、 内容が明らかになった。前に紹介したときと大き く違うのは①『μ·SIOS』の必要なしに、それだけ で演奏できる。つまり、入力手段が楽譜であるシ ーケンスソフト。②歌詞などの文字(英、数、ひら がな、カタカナ)の入力が可能。③画面ハードコピ ー(画面に表示されているそのまま)のプリント アウトが可能。4プログラムチェンジ、ピッチベ ンド、コントロールチェンジ、などMIDI関係はほ とんど対応。⑤データディスクにユーティリティ ーとして『μ·SIOS』へのコンバータが付属·····な ど。2万9800円、発売中。



一口に「音楽が好き」といっ

ても、いろんなジャンルがあっ

て、いろんな曲があるわけで、

それぞれ自分の好きな曲がイチ

バンとか思っているに違いない。

今回、音楽関連のフリーウェア

を探究してみて(99ページ以降

参照のこと)、それらを作りだし

た作者はどんな人で、どんなこ

とを考えているのだろうという

のが気になった。気になりだす

と、解明せずには眠れない性分

なので作者たちを集めて座談会

を企画してみた。そして、いち

ばん興味津々だった「どんな音

楽を聴いているのだろう?」と

いう質問から、誌上座談会はは





ポップス、ソウル、ダンスミ ュージック・・・・・ビープ音しか 聞こえないパソ通が人と音楽 を結び付ける。

人とパソ通と音楽と

好きな音楽、ふだん聴いている 音楽は何ですか?

Ring. ゲームミュージック、 プリンセスプリンセスの「ジャ ングルプリンセス」、「ヴァイブ レーション」かなぁ。

Ain ジャンルはおもにゲーム ミュージック。歌謡曲なども聴 きますが、アーティストや曲名 などは1曲だけというわけでは ないので……。

ゆじ 邦楽一辺倒です。あ、で も演歌は除いてください(笑)。 しかもかなりかたよってますね (苦笑)。具体的には中島みゆき (一同うなずく)。ここ2、3年 は昔ほどの熱はありませんけど、 ぼくがいちばん最初にレコード を買ったのが「予感」というアル バムでした。そして、最近は久

石譲。ごたぶんにもれず、一連 の宮崎アニメの音楽に感動した のがきっかけです。あの特徴あ る感動的な旋律にハマってます。 アルバム「Illusion」の6曲目 「オリエントへの曳航」なんかと ってもおもしろいです。ほかに は大野雄二(「太陽にほえろ」と

か『ルパン三世』など)のも好き ですね。

ドラキング むう、おいらはほ とんどゲームミュージックが好 きなんですが、最近友人の影響 でチャゲ&飛鳥がすごく好きで し。好きな曲は「BIG TRE E」です。



ゆきや久石譲が隠れているかもしれいとっくり聴いてみるといい。どこかに、これのはいからないのではいい。とこかにいった。 かに中島み

草ネット タウンページ

じまるのだ。さ

て、何が飛び

出すやら。

今月は6局の草ネットを紹介。 こうして見ると、MSXのネット もけっこうあるな~と思う。ただ、 24時間運営しているところはすく ないので、アクセスする人はくれ ぐれも時間には注意してくれ。そ れから、時間内でも3、4回コー ルしてもつながらないときはさっ さと切るようにしよう。夜中に電 話を鳴らされたら迷惑だもんね。

*Equal-NET

通信制御手順 文学コード:シフトJIS 通信速度:300/1200/2400bps メデュート: ソノハJIS 通信速度: 300/1200/2400bps 通信方式: 全二重 データビット長: 日ビット バリティー: なし ストップビット: 1 ビット フー制御: おこなう(XON) シフト制御: おこなわない(SOFF) MNP: クラスラまで対応 ゲストロフ・GUEST ゲストパスフード: なし ゲスト利用の制限: 特になし オンラインサイン ディントパスフード: なし ゲスト利用の制限: 特になし オンラインサインディン・プロフィール 回線数: 1 建密時間: 21:00~7:00 会員数: 72人(32年7月現在) 開局員: 1908年2月17日 開局員: ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

★あめねっと

アクセス電話番号: 03-3752-5316 所在地:東京都大田区

所在地、東京高大田区

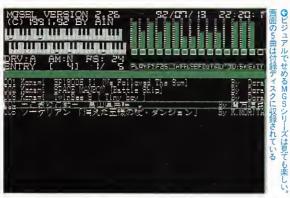
◆通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信表記:1800/2400tops
通信方式:全二重
データビット長:8ピット
パリティー:なし
ストップビット:1ピット
フロー制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス5まで対応
ゲスト/スフード:なし
ゲスト利用の制限:一部ボード見られません
オンラインサインアップ:あり

●ブロフィール
回線数:1
関係数:265(302年7月現在)
開局目:1992年4月11日
入会方法:ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

*QUARTER-NET

シスオペ・れっし ●通信制御手順 一つ中コード:シフトJIS ●適信制御手類
文字コト:シフトJIS
適信速度:330/1200/2400ps
適信速度:330/1200/2400ps
通信方式:全二重 日ピット
バリティー:なし
ストップドット: 1 ピット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなおさがない(SOFF)
MNP:クラスもまさ対応
ゲスト/ロスワード:なし
ゲスト/スフード:なし
オンラインサインアップ:あり
● □縁数:1

回線数: 1 連登時間: 21:00〜3:00 会員数:28人(92年7月現在) 開局日:1991年1月91日 入会方法:ゲストでアクセスしてオンラインサ インアップしてください



Ainさんとドラキングさんのいる MARIO-NET(東京都町田市)

プクセス番号:0427-95-3421 200/1200/2400bps全二重、MNPクラス5まで対応 ゲストIO:GUEST、運営時間:24時間

ゆじさんとRing さんのいる 新アスキーネット(全国24か所のアクセスポイント)

入会金: 3000円、アクセス料金: 月額2000円(5時間以内の利用料金)+3分につき20円 支払い方法:クレジットカード および銀行口座引き落とし

コンピュータ・ミュージックを はじめたきっかけは何ですか? ドラキング なんとなくPLA Y文で音をならしているうちに

Ain FM音源やMMLの使い 方を覚えたから。

のめりこんでしまったかな。

Ring. ゲームミュージック を演奏させてみたかったから。 ゆじ 最初は好きな曲を自分で 演奏してみたいと思ったこと。 しかしながら、何の知識も技量 もなかったので、MSXのPL AY機能に目を付けてプログラ ミングで演奏させたのが音楽す るようになったきっかけです。 作曲するときはどうやって作っ

Ring、最近の例でいうと、ア スキーネットのプールサロンで 進められているプロジェクトに 「水龍の宝珠(通称TSW)」とい うゲームがあるのですが、これ に曲をつけるときはインスピレ ーションがわいてくるまでシナ リオを読み続けました。シナリ

★ふるむーんねっとわーくくらぶ

アクセス電話番号: 0562-44-2596 所在地: 不明

通信制御手順

ていくのですか?

オがない場合にはふと浮かんだ メロディをノートに書きとめ、 そこから構想をふくらませるや り方で作っていきます。

ゆじ ぼくはまず、鍵盤楽器を 気のむくままにたたいて、いい なと思う旋律やコードが見つか ったらそれを足がかりとして発 展させてゆくというのが多いで す。リズミカルな曲を作りたい なと思っているときはリズムパ ターンの作成からとっかかりま す。シーケンサで大まかな雰囲 気がつかめるまでできたら、そ れをMMLに直してMSXに入 れながら同時にこまかなところ まで仕上げてゆきます。かなり、 行き当たりばったりです(笑)。

最後に音楽著作権や有料ダウン ロードについてどう思いますか

Ring. 現在、ネットにアップ されている音楽データは著作権 のある音楽を完全にコピー(録 音)したものではないはずです。 この不完全なデータから著作権 料を支払わせるより、音楽デー

タのドキュメントのなかでその 曲の宣伝をしてもらうという考 えはどうでしょうか。ダウンし た音楽データを聴いてみて気に 入ったので、そのアルバムを買 ったというのはよくある話です。 ゆじ ぼくの希望としては、原 作者の名前なりを何らかの形で 音楽データに明示すれば従来通 り自由にアップロードできるよ うになってほしいと思ってます が、今のところはJASRAC さんの出す結果を見守りたいと 思ってます。

Ain とにかく、一刻もはやく 明確な答えがほしいです。それ から実験が行われていない草の 根ネットなどでは現在のところ どのように扱えばいいのかその 辺のところも知りたい。

Ainth

FM音源ドライバーの『MGS』 シリーズの作者。パソ通をはじめ たきっかけはフリーウェアだとい う、現在は作る立場になっている ので、プログラムの感想がもらえ るのがパソ通の魅力だという。今 度はMIDI関連のプログラムを作 ってみたいのだそうだ。

ドラキングさん

MGSシリーズのゲームミュージ ック、それもコナミの曲を数多く 作っている。ゲーム好きでほとん どのエンディング曲で感動してし まうそうだ。MIDIはGTを買った ら考えるということだが……それ はいつ?

ゆじさん

もう1つのFM音源ドライバー 『OPLLdriver』を使って数々の オリジナル曲を生み出している。 パソ通をはじめて、MSXの世界 が広がったというのをいちばん感 じるそうだ。曲の感想が聞けるの がうれしいとも。また、今は積極 的にMIDIをやる気はないという。

Ring さん

OPLLdriverの作者。ディグダグ に感動してゲームの世界へ引きず りこまれたそうだ。全国各地の同 じ趣味の人達がお互いに刺激を受 けながらプログラムや音楽を作っ ていくことができるというのが、 パソ通の特徴だという。

◆第1回フリーソフトウェア大賞 「LHa」吉崎栄泰 「ish」石塚匡哉 ●大賞 ●選考委員特別賞

★瀬戸内海ネット

短信間 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200bps 通信方式:全二重 データビット長:日ビット

アクセス電話番号:0878-92-4141 所在地:香川県香川郡廈島町

● 透信制部を順

● 透信制部を順

・ 透信速度:300/1200bps

適信透度:300/1200bps

適信方式:全二量
データビット長:日ピット
パリティー:なし
ストップピット:1ピット
フロー制御:おこなう(XDN)
シフト制御:おこなう(XDN)
シフト制御:おこなわない(SDFF)
MNP:非対応
ゲストIO:「GUEST
ゲストバスワード:なし
ゲストバスワード:なし
ゲスト利の制限:一部ボード見られません
オンラインサインアップ:あり
● プロフィール
回燃致:1
連密時間:23:00~5:00
金貴数:0人(92年7月現在)
開局日:1932年4月1日
入会方法:0人(92年7月現在)
開局日:1932年4月1日
入会方法:アンストでアクセスしてオンラインサインアップしてください。注意、呼び出し音は
3回以上鳴らさないでください。
注意、呼び出し音は ●通信制御手順

〈ジャンル部門賞〉——— ●通信ソフトウェア部門賞 「WTERM」井上博覧、関口潔 「Easy TERM」 藤山雅昭 「日OIFF」、Tanaka 「DIET」、松本孝 (Teddy Matsumoto) 「FO」出射厚

●ユーティリティ部門賞

「LV」は別厚 「LV」KATO 「XSCript」間俊行 「Super Depth」森宋樹、二木康夫 該当作品なし 「MIMPI」斎藤樹、おんちゅう

● アミューズメント部門賞 ● グラフィックス部門賞 ● 音楽部門賞 ● 社会部門賞 〈各特別賞〉 ● 非日DDS部門賞

「GomTalk7」五明正史

●非DDSが門質 次席 ・送受信インターフェイス賞「BPL」フィンローダ 「Transit・株式会社アスキー 「Dulck・VAN」KAISER たもやん paku

●ネットワーク別・特別賞
・ASCII NET特別賞
・NIFTY-Serve特別賞
・PC-VAN特別賞
・マスターネット特別賞

マスターネット特別賞日経MIX特別賞

●フロンティア賞

「XSCript」 同俊行 「LED」 乗田厚 「HGLOG」 (HG) 「J-Mac9B」 版塚豊 「TADL」 日経州 IX 医部門会議 project.8チーム 「JSHOT」 inassan 「KI-Shell」 石野原一郎 「Nin」 a TEMP 直 「SIM」 T. Tanaka 「Nistor」 剛俊行 「テキスト印刷シフトPRT (フリーウェア版)」 墨泉ス直 「ディレクトリ・メンテナー(DM)」 北村敬彦

「点字スクリーンエディターBASE」OKIYO(清原定信)

※勒称略

6月20日、付録ディス クでもお世話になって る『LHa』が「フリー ソフトウェア大賞に 選ばれた。これは優秀 なフリーウェアを讃え ようというもので、受 賞作品は左の通り。残 念ながらMSX用のソ フトは対象にならなか ったが、次回に期待。



○元ロータス社(米)社長 ケイボアさん(右)から祝 福される古崎さん(左)

JULIANUS PAGE

今月の目玉★リンクスからできるcーDRIVE

今月は『c-DRIVE』につい て紹介しようと思う。

ここで、あっれ一? と思う 人もいるんじゃないかな。じつ は、c-DRIVEは3月号でも 紹介しているのだ。そのときの C-DRIVEは、ゲーム専用ネ ットだったので専用モデムとマ



のメインメニューの |3番に c- DRIVEの項 目が増えたのだ

ニュアルを、別に買わなくては ならなかった。

でも、今回からリンクスのメ ニューのなかにc-DRIVEの 項目が増え、リンクスの会員な らば、誰でも参加できるように なったのだ。

ここでC-DRIVEを知らな い人へ、ちょっと解説。C-DRIVEとは、宇宙を舞台に駆 けめぐる、ネットワークレース

ゲーム。参加者は、自分の宇宙 船をエディットし、3つのステ ージを1か月かけて走破する。 そして、いちばんはやくゴール した人の勝ちというものだ。

会員なら、一度は参加してみ てみてはいかがかな?



ロレースの結果は、この「URC official press」をダウンロードすること でわかる。タイトル画面がとてもきれい

は車で事故っちゃったテッちゃん。

集中治療室とかる

言いてあって、



○そして、その中身だ。ちょっとシンプルな画面ではあるが、レース の順位や、レース状況の実況が入っていてなかなか楽しい

MSX·FANのボード★めいおうせい通信

今月(6~7月)はLINKSの 方にお願いして、めいおうせい 通信のインデックスの表示を、 従来のID表示から、日付け表示 に変えてもらったのだ。これで、 何日に何通書きこみがあったか 一自瞭然。それから、先月お伝 えしたように、コミュリーダー をMファンがやることになった ので、Mファンの感想を書いて

FROM ID 1005545 かんごぶん さんは(テッ) ◆ 192年06月
◆ 11日00時 こべきげ^へん つい ぜん日まて うるわしゅう しんていた こうれらな。 こいすま ここう 7㎡マで" し"こっちゃってね にゅういん してましたよ ICUとかの しゅう中 なんか してましたよ ICUとかの しゅう中 ちりょうしつ なんかにも はいちゃったりしてね もう たいへんで、したま ひ**よーいんって ほんと に ヒマ なーんも することないしね し**ゆうに うこ**けないしね テッの たんどうの かんご**ふ さんは 40まえの おは**ちゃん ぞの おは**ちゃんは おしゃへ***りょ なんて**も まえ こと はなしかけてくる人た**りょ なんて**も まえ これ 日まっかいと**うに へ**っそう か** あったどか ほっかいと**うに へ**っそう が** あるとか けり みえみえな ことは**っか せれに わりど 日な はなしも するし テッか** もってた かんご**ふ さんの イメーシ**は は やさしくて きれいて** はくいの てんし た** ったのに あの おは**ちゃんを みて かわった はくいの へ**テンシた** MEXTRACKINDEXEND

をする人などが多くなって盛り 上がっている。その代表が小3 のひさし君だ。こういった活用 法は、学校の部活動とかで忙し FROM ID 6864250

きてくれる人や、編集部に質問

くて、質問電話の時間帯に電話 できない人にとって、うまい活 用の方法だと思うぞ。あったま いいー/ でも、テッちゃんカ ワイソー。

◆192年07月 *E*もと"ってまーす。 ◆ 0.1日20時 *ひーざしふ"ーリーのEARTHで"っす。1しゅうか んと4日、こ"ふ"さたで"した。もちろんテスト。^" ンカ"クにはげ"む中3はきか"ぬけないのた"。 すが、すが、しいっていってのでいる。 *ここ、INDEXが、年月ヒョウシ、になったんた。。 うー人、1しゅうか人まえのひそうか、ケッシンツになってる・・・。やっぱ。ひ「もつへ"きものはコミュリー タッー???」

FROM ID 6866131

92年06月27日14時

MSX - FANの「たこをいか3」のかいとうのしかたか …わかりません。おしえてくた…さい。 ほ…くは、しょうか…っこう3 ねんせいて…す。

ひさし

る、ねちねちした答えは読んでくれたのかなりう多かったのだ。このあと、編集部の「あじ」に **○**タコ&イカ3 福集部の問は、電話 あじ」によ

G

く掲載をねらった文と書いてもこの文章のつぎのページには、

あった。 しくしく・・・・

まんまと

ちゃっかりMフ



さてさて、今月は音楽関係の フリーウェアをた〜んと入れた のだ。CG特集のときはグラフ ィックデータがすくないって文 句がいっぱいきたので、今回は 音楽データを12曲入れたぞ。

『PMext』は毎度おなじみ解 凍ツール。そろそろパソ天もほ かのコーナーと同じように自動 解凍するようにしようかなー。

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

"OPLLdriver, & "MGSD RV」はMSX-MUSICにか わる、新しいFM音源ドライバ ーだ。要するに、FM音源を鳴ら す拡張BASICだと思ってく れればいい。「MGSEL」と「M GSDM」はかっこいい音楽を かっこよく見せて、聴かせてく れるツールなのだ(別にかっこ いい音楽じゃなくてもいいけ ど)。ミキサーをいじっている感 覚が味わえるぞ。あとは音楽デ 一夕がばかすか、ばかすか、入 っているのだ。

今月のフリーウェアー覧

●解凍ツール

●FM音源ドライバー

●FM音源プレイヤー

●音楽プログラム&データ ©コナミ

PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino OPLLdriver Ver. 1.5 by Ring. MGSDRV Ver.2.35 by Ain MGSEL Ver.2.26 by Ain MGSDM Ver.2,01 by Ain

Good Feeling(UG8) by ゆじ グラディウス・ゴーファーの野望より "We Followed The Sun by Dora King

スペースマンボウより「Battle Ship」 by Dora King ツインビー3より「Tiny Boy」 by Dora King ソーサリアンより「消えた王様の杖・ダンジョン』

C日本ファルコム

by K.MURITA こきりこ節(富山県民謡) by 魔方陣#

※OPLLdriverとUG8は新アスキーネットから、MGSシリーズとその音楽データはMARIO -NET(東京都町田市)から転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを 1枚用意しよう。付録ディスク を立ちあげて、大メニューにあ る「MSX-DOS」を選んでく

れ。ここまで用意できたら、あ とは下のカコミを番号順に実行 してほしい。赤文字が実際に打 ちこむ文字となるぞ。

MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態 で下のコマンドを実行してコピーする。

★MSX-DOSの場合

A>COPY MSXDOS.SYS B:0

A>COPY COMMAND.COM B:0 ★MSX-DOS2の場合(ターボRユーザーはこちら)

A>COPY MSXDOS2.SYS B:O A>COPY COMMAND2.COM B:0

2 付録ディスクからコピーする

実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあ げたら付録ディスクに入れかえて下のようにコピ ーしていく。

る。このドックフ

A>COPY PMEXT222.COM B:O

A>COPY OPLL150.LZH B:0

A>COPY UG8.PMA B: 1

A>COPY MGSDR235.PMA B: 2

A>COPY MGSDM201.PMA B:O

A>COPY MGSEL226,PMA B:0 A>COPY MGS-DATA.LZH B:0

漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内 蔵されている)では漢字が表示できる。

A>BASICO CALL KANJIO CALL SYSTEMO

4 PMextを自己解凍する

PMextは自己解凍するのだ。漢字モードになって ないと読めないが、気にせず「Y」を選ぼう。勝手 に解凍していくぞ。

A>PMEXT2220 Extract(Y/N)Y

分 全部解凍してみよう

さて、最後の作業、圧縮されているファイルを解 凍してしまうのだ。ここではワイルドカードを使 ってファイル名を入力する手間をはぶこう。

A>PMEXT *.LZH *.** A>PMEXT *.PMA *.**

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別 に「口口口」という拡張子のテキ ストファイルがある。これはド キュメントと呼ばれ、使い方な どについて書かれてい アイルは漢字 BASICがあ れば、TYPE コマンドで表示 することができ るのだ。

■ 画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字 (漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

A>MODE 800

グライン ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーと Sキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

A>TYPE BEGINNER.DOC ()

フリーウェア感想文(7月情報号)

6月号ではCG特集として、16色 のMAGを中心に紹介したのだ。 PC-9801やX68000のCGが見ら れるというのも大きいよね。みん なの興味もあるとみえて、今回は 感想文がたくさん送られてきたぞ。 ひぇ、紹介しきれるかな。

●MAGローダー

全体的にすばらしいです。そう そう、MSXの絵(SCREEN7)を セーブして、FMR50で見たんで す。そしたら下の12~13ドットが 表示できませんでした。機種フラ グとかのオプション設定が甘かっ

たのでしょうか? あとは圧縮率 が高いので重宝してます。 (大阪府/LARz·?歳)

• Magical

1月号のCG「BUNNY、PIC」を MG1を使ってBSAVEして、今度 はMAGセーバーでページ D を MAG形式のデータにします。こう してできた「BUNNY.MAG」は

MAGローダーでは表示できるの ですが、MG1では表示できませ ん。どうして? (山口県/田中利男・?歳)

●MAGセーバー

ぼくの描いた単純な絵をMAG セーブしたら3キロバイト台にま で圧縮されて、あぜんとしました。 (三重県/久藤謙一郎・14歳)

1

誰でも楽しめる音楽用フリーウェア聴きくらべ!

MSXは標準でFM音源が内蔵されており、BASICを使うことによってそれを鳴らすことができる。本誌のFM音楽館のコーナーを見てもらえるとわかると思うが、音楽のBASICプログラムは、たぶん、ゲームを作ることよりもずっとラクにで

きるはず。なぜなら、MMLの 材料はドレミファソラシの計フ つの音しかなく、それに対して 高さや長さ、強さなどを指定し て、ならべるだけだからだ。も っとも、ならべるセンスは多少 必要かもしれない……。

そこで今回紹介する「OPL L」と「MGS」は音楽データを 聴くだけという人にもかんたん に扱えるフリーウェアだ。パソ 通の3大人気ライブラリ(ゲーム、CG、音楽)の1つだけあって音楽データは非常に数が多いので、リスナー(聴くだけ)の人にも十分楽しめる。

特筆すべきことは、ターボR にもないポルタメント、強力な 音色エディットの命令があった りと、作るほうの立場にもウレ シイ機能がそろっているんだな、 これかっ。

フリーウェアにしかない機能はコレだ!

- ●早送り演奏
- BGM
- ●ポルタメント
- ●フェードアウト
- ●スラー
- テンポずれなし その他いろいろ

それぞれの特徴を生かした演奏を聴いてみる

Ring.さん作のOPLLシリーズは2月号で1度紹介したことがあるので覚えている人もいるかもしれない。2月号に収録したのはOPLLdriverで作られたデータを聞くための再生

起動に必要なファイル

OPLLDRV.LD
OPXPLAY.LD
OPXPLAY.SYS
UG8.BAS
KPUT.BIN
TREE.DAT
NONKI.OPX
HITUJI.OPX
GOGATU.OPX
KOIMACHI.OPX
GAIROTO.OPX
IZANOU.OPX
OUENKA.OPX

※今回は収録されていません2月号の付録ディスクをご用意ください※※曲のデータファイルです

専用プログラム、OPX playerだった。今回はOPL Ldriver本体を収録したので、これでOPLLシリーズがそろったことになる。

下に必要なファイルとデータ の再生手順を載せておくので、 ぜひ聞いてみてほしい。MSX 標準装備のMMLではできない、 おもしろい効果を使った曲が入っている。OPLLdriverだけでは下の手順のように1曲ずつしか聴くことはできないが、OPXplayerがあれば、写真のようなUG8のプログラムが起動する。2月号を持っている人は試してほしい。

さて、曲を提供してくれた、

ゆじさんから作曲のアドバイス。「{} の相対音量を利用して [4 cde {] のようにエコーをかける。さらにこれを2~3トラック使ってそれぞれ遅らせて鳴らせばかなり広がりが出ます(羊の曲の冒頭で使っています)」、う~ん何やら難しそう。もうちょっと、勉強しなくちゃ。

OPLLdriverで] 曲ずつ聴く場合

- A>BASICO
- BLOAD "OPLLDRV.LD",RO
- CALL OPLL
- CALL MLOAD ("ファイル名") ●
- G CALL PLY C

OPXplayerがある場合の起動手順

- A>BASIC
- 2 BLOAD "OPXPLAY.LD",RO
- RUN "UG8.BAS●

Ainさん作のMGSにも、リスナー用にMGSELという再生専用プログラムがある。写真のように、●グラフィックキーボード、②ドライブやフェード・アウトの設定、●現在演奏

起動に必要なファイル

MGSDM.COM MGSEL.COM MGSEL.CNF EP2-ST1.MGS BATTLE-S.MGS TINYBOY2.MGS SORCE-07.MGS KOKIRIKO.MGS できる曲名、◆各トラックの音量のグラフ表示、◆プレイ・ストップなどの機能が見やすくまとめられている。曲名を選んでリターンキーを押すだけで演奏がはじまるのだ(マウス対応)。

何といってもほかにないのは SCC音源も扱えることで、最 高17音まで同時に鳴らすことが できることだろう。

MGSELの起動手順

- A>MGSDM
- 2 A>MGSEL



演奏するにはドライバーを起動する

それでは、曲のデータを聞く だけではもの足りなくなった人 Rもともと曲作りに。味がある 人のために、入力方法の基本に ついて載せておこう。それぞれ のドライバー(プログラム本体)

> には、ていね いに曲のデー 夕の作り方や MSX-MU SICとの共 通点・違いな どを書いたド キュメントが たくさん付属

しているので、くわしく知りた い場合は1つ1つよく読もう。

ではまず、起動方法から。□ PLLdriverの場合、BASIC を立ち上げて「BLOAD "OP LLDRV.LD", R」でリター ンキーを押して立ち上げるのだ。 MGSDRVのほうは、DOSを 立ち上げてから「MGSDRV」 でリターンキーを押せばいい。 両者ともおなじみのBASIC画 面になることだろう。

ドライバーを起動したら、左 のようなメロディを入力してみ よう。MMLではドレミはCD E、休符はR、どの高さのドレ ミかを□の後の数字(□4は初 期値なのでこの例では省略する) で表す。

どちらも共通なことは、「CA LL TRK」であらかじめデー

夕を入れておくこと。

MGSDRVの場合はいくつ か注意が必要だ。まずトラック を指定しなければならない(F M音源は日トラック目から)。左 のプログラムの行20の「(9)」 というのがそれだ。また、音色 と音量も初期値が口なので指定 してやらなければならない。つ づく「@4」は音色(クラリネ ット)、「V15」は音量を設定す

それでは、この2つのフリー ウェアに共通である機能、ポル タメントの指定をしてみよう。 左のリストのとおりだが、レの 音から次のミの音まで、なめら かに音の高さが移動するぞ。フ ェードアウトやスラーなどの効 果もいろいろ試してみよう。



ポルタメント効果を試してみよう

OPLLdriverの場合

MGSDRVの場合

- 10 CALL OPLL 20 CALL TRK: "@4V15C(D.>E)2" 30 CALL PLY
- 10 CALL MGSDRV 20 CALL TRK(9,"04V15C(D,(E)2")
- 30 CALL PLAYM

上の楽譜のレの音からミの音にかけてポルタメントを使ってみた例。そ れぞれの行20の最後の2は、レとミの4分音符が2つつながった分の長 さ (2分音符) のこと。指定の仕方はこのようにかんたんなのだ。

基本的な命令

下の表にもっとも基本的な命 令を載せた。扱う音は根本的に 同じなので、MSX-MUSICを 使ったことがある人なら、すぐ に曲作りがはじめられる。

MSX-MUSICと2つのフ

リーウェアとの大きな違いは、 MSX-MUSICの「OOの音を 鳴らせ」という命令に対して、

「まず○○を代入する」、「さっき 代入した音(〇〇)を鳴らせ」と 命令してやることだ。

命令	MSX-MUSIC	OPLLdriver	MGSDRV
これからこの命令形態 を使いますよ…とMS Xに教えるための命令 ★初期値(デフォルト)	CALL MUSIC(a, 0, 1…) a: 0 (リズム音を使わない) 1 (リズム音を使う) 次の 0 は意味はないが必ず置くというきまりがある 1:チャンネル数の分だけ 1を置く。 リズム使用時は 6個、無使用なら 9個まで ★CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1)	CALL OPLL(n) n: 0 (OPLLドライバーを切りはな す 1 (OPLLドライバーを使う) ★nの省略は1	CALL MGSDRV(n,m,o) n: 0 (FM9音モード) 1 (FM6音+リズム) m: 0~3 (SCCのスロット番号) o: 0~7 (すべてのトラックに影響するモードの指定) ★ n の省略は 1
FM、PSG音源などの各 チャンネルに [®] データ [®] 内のデータを入力	※これに対応する命令はない。データ は下のPLAY文に続けて命令する。音 を鳴らしながらデータを転送していく	CALL TRK: "デ ー タ", "デ ー タ" (チャンネル数分の"データ"が必要)	CALL TRK(n, "データ", ······) n はいちばん番号が若いトラック番 号
音を鳴らす	PLAY #2, "データ", "データ" # 0 、または省略(PSGのみ) # 1 (MIDI音源) #2、#3 (FM音源+PSG音源) "データ"内はデータで、チャンネルぶ んの"データ"をカンマで区切る	CALL PLY (CALL TRKで入力したデータを鳴 らす)	CALL PLAYM (CALL TRKで入力したデータを鳴 らす)
'特 徵	MSX-MUSIC拡張BASICを使うので 誰でも持っている環境(2+およびF Mパック)。A1GTまたはA1ST+μ・ PACKなら、MIDI 楽器も鳴らせる。	FM音源、PSG音源を鳴らす。付属のドキュメントが親切に作られているので、とてもわかりやすい。MSX-MU SICのMMLよりすぐれた機能はポルタメントを含めて20種類もあり、MMLに慣れた人ならすぐ使える	SCC、FM、PSG音源の3種類同時に鳴らすことができるので、最高で17音も鳴らすことができる。また、分厚い音色を作ることもできる



POINTシステム

CGコンテストに投稿された 作品をヒッツーCGチームの 5人か、5つの項目につき 1 ~5点の5段階で評価します の合計点が高いほど優秀な

作品というわけです。5つの 項目は、紙芝居部門は構図・ 色彩・魅力・演出・技術、イ ラスト部門は、構図・色彩・

	総合POINTS	賞金8賞品
1	100~125	イラスト部門は、現金 I 万円。紙芝居部 門は、現金 2 万円。
	80~99	イラスト部門は、現金5千円。紙芝居部 門は、現金1万円。
	60~79	イラスト部門、紙芝居部門ともに、ディスク5枚+Mファン特製テレカ。
30.00	50~59	イラスト部門、紙芝居部門ともに、ディ スク I 枚 + Mファン特製テレカ。
	40~49	イラスト部門、紙芝居部門ともに、Mファン特製テレカ。

直線機能は超便利機能

今回は、直線機能だけを使っ て、絵を描いてみようと思うで おじゃる。マウスになれてない 人は、これだけでも絵を描ける ようになるでおじゃるぞ。

この機能は、単にまっすぐな 線を引くだけではおじゃらん。 細かく細かくきざんで使えば曲 線にもなるでおじゃる。さらに、 フリーハンドで描いたのとはち・ がって、ドットとドットが変に 重ならないので非常に線がきれ... いになるうえ、アタリの線がで・ るので、アタリをとりながら線・ の位置を決められるのでおじゃ る。使い方しだいでは、これほ 変だな一と思って消し、マウス

ど便利な機能はないでおじゃる

たとえば、キャラクタ。アニ メチックなキャラクタの絵を初 がのて描いた人は、まずりんかく 線がうまく引けないのでてこず るマロ。フリーハンドで描いて、 になれてないため、思った方向 に線が引けなくて、また消す。 初めて描いたときは、だれもが 経験することでおじゃる。

しかし、そのりんかく線を、 フリーハンドではなく、直線機 能を使ってみるど、いったいど うなるのでおじゃろう?

アタリをとりながら描くことができるのだ

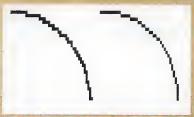
フリーハンドで描いた線と、直線 の違いを見てみるでおじゃる。ま ずは、右の写真を見てたもれ。写 真中の左は、フリーハンドで描い た線、右は、直線機能を使い、フ リーハンドの線に似せて描いた線 でおじゃる。直線機能で曲線は描 けるはずがないのでおじゃるが、 直線を細かくきざんで描くと曲線 に見せることができるマロ。この 線もそうやって描いたのでおじゃ る。さて、2つの線を見比べて見 るとどうでおじゃろう。フリーハ ンドの線は、ところどころデコボ コしていて、きれいな線とはいえ

ないでおじゃる。が、直線を細か くきざんで描いた線は、めだつデ コボコがなく、非常にきれいな線 になっているでおじゃる。これを CGで活用すると、あとから修正 のいらない線が引けるでおじゃる ぞ。とはいっても、細かいところ はルーペで描かないと、いけない でおじゃるが……。 さて、次にア タリ線についてでおじゃる。直線 機能を使うと、まず仮想ラインと 言うアタリ線がでるでおじゃる。 これはまだ、画面の上に線がのっ てない状態で、しかも自由な位置 にカーソルをもっていけるのでお



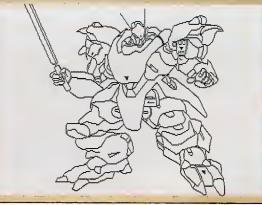
○次はどこに線をおこうかなと、考えなが ら描けるところが便利なのでおじゃる

じゃる。一発で気に入った線 が引けない人は、これを利用 し、まだ画面上にのっていな いアタリ線を見ながらつぎの 線をきめるといいマロ。いい 位置が決まったら、そこでク リックするでおじゃる。そう すると、ここで初めて画面に 線がのるので、うまく活用し



○左がフリーハンド、右が直線機能を使って描いた線 でおじゃる。右のほうがスッキリきれいに見えるマロ





●直線機能も、細かくきざんで使えば、曲 線も描けるのでおじゃるぞ

> ●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)(北海道)「決闘」山本忠隆(2・2・2・2・3)「どうだ伊藤恐れおののけ・機兵」」晴屋鳴金(1・2・2・2 ・2)「ドワーフ」島津貴広(2・3・3・3・3・3) (秋田)「悲しみ」鈴林隆行(1・2・1・1・1) 〈群馬〉「顔と壷」CAFE(1・1・2・1・3)「Hソフトをする女の子」・ かどたにみづる(3・3・3・3・3)(東京)「縁起をかつぐ?」NewSea(2・2・2・1・3)



梅麿・本コーナーの 中心人物。得意な分 野は当然女の子

ファンキーK 髪の 毛が立っているけど



のぐりろ。 ふだんは 知能を失っているが



アニイノ ピッツー では数すくない。ま ともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこと わざが好きという不 思議な人物

作者の手紙によると、は じめ背景に海を描こうと 思ってたらしいけど、文 字を先に書いてしまった のでくたばったそうでお じゃる。背景を描くとき

今月から誌面のデザインを変 えてみたでおじゃるが、どうで おじゃろうか?、それはさてお き、今月は投稿作品が少なかっ.. たぞよ。みんな『紅の豚』CGコ ンテストに応募するための作品

制作に取り組んでいたらしく、 あっちのほうの投稿作品はワン サカ届いていたぞよ。ただ、ど

んなに作品が少ないときでも、 優れた作品がかならずあるのは 不思議でおじゃる!?

は、奥にあるものから順に描いていかない とむずかしくなってしまうのでおじゃるぞ よ。ここで、海をいれるなら、海を先に描 くべきだったでおじゃるな。ほかの方法と して、まず字だけを先に描き、「回セーブ しておいて、あとから重ねるという方法も あるでおじゃる。とはいえ、初投稿でここ まで描けるというのは、なかなかの力量の 持ち主と見たでおじゃる。こんどはオリジ



北海道・斗志治(15歳) (グラフサウルス使用/SCREENB)

この作品はここがウマイ!

まずは着物のしわに注目した いでおじゃる。はなれてみる と、なかなか本物っぽくみえ て、CGとは思えないくらい の質感が表現できているマロ。 これは、256色という色の多 さを活かし、グラデーション

をうまく作りだしているので おじゃる。そして、字のとこ ろでおじゃるが、ジャギーを 目立たなくするため、白と黒 の中間の色をうまく置いてい るところがいいマロ。まるで 本物の筆で書いたようだぞよ。



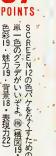




POINTS



北海道・きくぢん(18歳) (グラフサウルズ使用/SCREEN12)



彩19・魅力19・背景一色のグラデがいい

カッパードラゴン

兵庫県 · ZAWA(17歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



Destiny

|岐阜〉「色一美と狸の合間 (笑) 』あおきなお (1・3・2・2・2)『SAN』かどたっちゃん KK (2・2・2・1・1) 〈愛知〉「ある風景 — 猫」拳士 (2・1・2・1・1) <三重〉「GIRL」らふかでいお(2・2・2・2)「HELLO/」AKIKO(3・3・2・3・3)〈大阪〉「幻想の彩」LAR(2・3・2・2・3)「パロディウスた/コルゴ ダ・タコペエ」YUKI(2・3・2・1・2)



POINTS 光と影の色の差を大きくすると、 図21・色彩16・魅力15・背景15 強さが強調されて夏らしさがでるぜん®(構光と影の色の差を大きくすると、日当たりの

POINTS 彩15・魅力2・背景15・表現力17) もっとくふうがほしいでしゅ。 。 ⑥ (構図15・色

「夢幻」②一水溜まり

岡山県・Daisuke(18歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)

新生「長江くら太に贈る絵、胴長おじさん"」 北海道・オツベル二堂(16歳)(グラフザウルス使用/SCREEN7)



(グラフサウルス使用/SCREEN8) 高知県・へんぢ(日歳) POINTS

色彩17・魅力19・背景15・表現力15) すこいパワーになりますね。 このタッチを自在に使って描けるなら、 ⑤(構図16



食えん 静岡県・時計男(16歳)

POINTS

EASY使用/SCREEN5) 埼玉県・優騎瞬(?歳)



描いてくれ。 ⑥ (構図14・色彩7) を整理するとか手抜きのない



しましゅ。 ⑥(横図14・色彩17・魅ちょっとこの背景はあわない気が 色づかいがきれいでしゅ。 カ15・背景は・表現カ15)

せば採用だぜん



と、いうわけでやってきたぞ、オレ 様、ファンキードのコーナーだ! 今回は、採用者の写真を大きくした のと、紅の豚だったっけ? とにか く豚のヤツのおかげでスペースを食 われちまって1作品しかあげられな い。本当の事をいっちゃうと、あと チョットで採用という作品は全部で 12作品ぐらいあったんだぜ! そん な中、みごとに選ばれた(というとへ ンだな、チッチッ)1作品を右にあげ てみた。合格ラインに入ってるんだ けど、あとちょい、ちょいなんだよ -。と、いうことで、アドバイスを 聞いてみてくれ。人の作品のアドバ イスを聞くことも、上達への道なん で、俺には関係ねーやなんていって ないで、見てくれよな。



グラフサウルス使用/SCREEN1) ねこねー東京都・木村

・木村隆夫(

に 歳 や





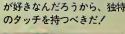






手前の女の子達よりも、後ろ の戦車や、それに乗っている

キャラクタのほうが よくできている。い っそのこと女の子を なくしたほうがよか ったかもな。戦車と 女の子のコンセプト がちょっとバラバラ なんで、イラスト的 に戦車をかっこよく 見せるシチュエーシ ョンを身につけると いいぞ。キミは戦車





ITTLE FIGHTERS 京都府・三浦一誠(20歳)

イラスト部門でもそうだった ように、今月は紙芝居部門のほ うも投稿作品が少なかったぞよ。 ふだんから少ない紙芝居部門だ けに、今月ば深刻な投稿作品不

足になってしまったでおじゃる。 なんと、たったの2作品の投稿 しかなかったでおじゃるからた まげたぞよ。・・・

しかも、そのうちの1作品は

「デジタイザー」で画像データを 取り込んで紙芝居作品に仕立て 上げてしまったという作品だっ たために評価ができなかったで おじゃる。そのため「人類の旅」

1作品しか評価の対象にならな かったでおじゃるが、この作品 がかなりよくできていたので安。 心したぞよ。じっくり堪能して たもれ。



東京都・小澤考(21歳)

(DD倶楽部使用/SCREEN5/9分の1画面サイズ)





見る人を引き付ける魅力のある、なか なかおもしろい作品になっているでお じゃる。意外と本当の人類の進化の過 程も、こんないうに行われていたのか もしれないでおじゃるな(ウソ)。た だ、この作品の最大の難点は、ちょっ

とテンポが悪いというところでおじゃる。もう少しテ ンポよく人類の進化の過程を見せてくれていけば、さ らによい作品になったぞよ。アニメ(紙芝居)の場合、 見せるタイミングというのが一番大切になるでおじゃ る。テンポの良さに気をつかってたもれ。梅



海中生物から進化した生物は爬虫類になったが、それを拒んだ。そして、類人猿に進化 して道具を使うことを学んだ人類は、いろいろなことを学び科学の発展とともに宇宙へ 飛びだしていくが、それも拒んだ。どう進化するべきかなやんだ人類は、核戦争でその 進化の歴史を閉じてしまった・・・・・

付録ディスクのCGコンテストを見よう

付録ディスクのCGコンテスト のコーナーは、このままでは使 えないので解凍する必要があり ます。解凍作業は117ページの 解凍作業についての説明や手順 をよく読んだうえでおこなって ください。そのさい2DDフォ ーマット済の新しいフロッピー ディスクが1枚必要になるので 用意しておいてください。この 2DDフォーマットの方法も 117ページにくわしい説明があ ります。解凍作業が終わると、

下の写真の画面になるはずです。 画面に示される操作方法をよく 読んで使ってください。

○今月は「紅の豚」CGコンテストの「大 賞」受賞作品も収録されているぞ!

[ストーリー]地球が誕生して何億年が過ぎ海中生物が生まれた。さらに数億年が過ぎて、

ぬりえコンテスト用CGを実行 するとファイルの拡張子を変え られます。持っているツールが 『グラフサウルス』なら「SR7」 に、「F1ツールディスク」なら 「SC7」にします。あとは、それ ぞれのツールで「NURI9」を読

みこめばOK。表示されたCGが 教材CGです。これに色をつけ て「ぬりえ部門」に投稿しよう。 しめ切りは9月8日消印有効、 掲載は12月号。なお、教材CGが 使えるのは上記の2つのツール のみです。







『CGコンテスト結果発表!

宮崎駿監督作品『紅の豚』の公 開を記念して、Mファンとテク ポリ両誌で募集したCGコンテ ストの選考結果をお伝えしよう。 選考ではスタジオジブリの評価 を50%、それ以外の評価を各10



%とした。キャラクタ性とCG 技術力の2面で評価しなければ ならなかったからだ。同率の場

合は両編集長が協議 のうえ決定した。で きたてホヤホヤの紅 の豚を見ながら行わ れた選考会では画面 に見とれてしまうこ ともしばしば。おも しろいから絶対、見 に行くといいよ。



	1,70	_	ani	Lat.		7/-	F
	1888	1	0)	122	100	۱Ł	Calle
Section 2				1	Im^*		

		スタジオジブリ・高橋氏	木村氏	末永氏	ほほ梅麿氏	北根編集長	松井編集長代行
9	大賞	推薦作:フィオ(E、下作) 色使いのうまさ、画面全体の構成のまとまり、何よりもフィオの表情が非常にさわやかにえがかれていまっ。大げさな言い方になりますが、アニメの「絵」をそのままCGに置き換えたというのではなく、自分なりにキャラクタを消化して新しい「表現」に到達しているという感があり、大賞に推します。ちなみに、某原画マンからは「図面の部分のパースが狂っている」との指摘もありました。なお精進してください。	推薦作:フィオの力作/ (小沢達郎作)実線(集)を 使わずに色だけで描いて いるのがうまい/	推薦作:フィオの力作/ (小沢達郎作) 機体表面 のハイライト処理はなか なかのものです。全体的 に色の配色も良く、ドッ ト型電も非常に滑らかで すに仕上げてあるのに は好感が持てます。	推薦作:フィオの力作/ (小沢達郎作) う〜ん、 悪いところはないでおじ ゃる。日頃の智慧の成果 が花開いたってかんじぞ よ。やっぱりアイデアが よかったでおじゃるな。	推薦作:フィオの力作/ (小沢達郎作) 動きのあ る表現がよかったと思います。表示するとき、フィオのエブロンにベンキ がくところが、芸がこ まかいですね。付録ディ スクで確かめてみてね。	推薦作:フィオの力作/ (小沢達郎作) ウマイな ー。感心ばかりしてても 仕方がないので、一管い わせてもらうとフィオの 髪の毛と下半身の一部が バックに溶け込んでしまっているのがちと残念。
	Mファン賞	推薦作:17才(若葉マーク作)「フィオ」と同傾向の作品。これもフィオの表情がとても感じよく可愛くまとめられています。色鯛も落ちついており、女性を中心に大変に評価は高かったのです。しかし、「背景が手抜き」との楽美術スタッフの意見を考慮し、大賞に推せないとの結論を下しました。年齢(17歳)を考えると立派なものだとおもいます。	推薦作:フィオ(E. T 作) 表情はうまく出て るな一。ただ、服のりん かく線が無っていうのが よくない。服だけが浮い た悪じになったもっうでし よ。色はうまくまとまっ ているだけに、おしい!	推薦作:ポルコ・ロッソ (山本庫彦作) 全体的に スッキリまとまったCG です。大賞候補につぐ技 術力の高さです。18色を パランスよく配色した画 面とドット単位でのライ ンが美しいです。	推薦作:フィオ(E, T 作) ぱっと見て、されい に指けているマロ。ただ、 インタレースする意味が ないような気がするぞよ。 顔のタイルが気になった んだろうけど、イマイチ うまくないでおじゃる。	推薦作:SD<れないの ぶた(山本直彦作) アイ デアという点ではいちば んおもしろかったです。 構図も決まってるし、楽 しい作品に仕上がってま す(かわいい)。	推薦作:SDぐれないの ぶた(山本質彦作) ぼく はアニメ好きだから、け っこう気に入りましたよ。 こういう路線はなかなか 楽しいしね。キャラの性 格をよくつかんでるし、 うん、感心、感心。
	テクポリ賞	推薦作:紅の豚は今朝も元気(松尾俊男作) 水に沈んでいる部分の 表現にオリジナルかつ的確な工夫があります。水の透明感がよく出 ていると思います。水はアニメ・ションでも難しいジャンで、今回の「紅の豚」でも特に力を入れて描写しています。こういう絵柄に 挑戦した意欲を高く評価します。火点として「夕焼けとボルコ・(タキシード仮面作)」を挙げておきます。赤を基調にきれいに表現しています。たが、国面の構成がいま一つ不自然で完成度が低いことが減 点対象となりました。	推薦作:午後のフィオ (神宮寺りお作) ぼくは PC-8801でCGを描いて きたので、つい見る目が きびしくなってしまうん ですが、もうちょっと細 かいところをエ夫してほ しかったな。	推薦作:午後のフィオ (神宮寺りお作) 他の作品にくらペライカの表情 が生き生きしている点が 印象に残りました。8色 と色の少ないマシンで中間 問き表現をうまく利用し で努力しています。	推薦作:午後のフィオ (神宮寺りお作) ちょっ と人物のみに力が入りす ぎたでおじゃるなー。背 景の飛行機(?)のフレー ムなんか、もうまこしな んとかなると思うぞよ。	推薦作:午後のフィオ (神宮寺りお作) フィオ が表情豊かに描かれてい ますね。指れの豚は今朝も 元気」のほうもよかった んですが、エンジンの排 気ガスが岩に見えちゃっ て。	推薦作:午後のフィオ (神宮寺りお作) 今回は 18ビットマシンがさびし かったので、あえてBピットのPC-8801を選び ました。ほかの機種はで まて当たり前みたいなと ころがあるから。
	総評	一番の動きはMSXといういかにもハードパワーの間そうなマシンで、こんなにも質の高いCGが描けるということです。なかでも、質の高い3作品を送ってくれた山本直彦くんは立派の一言です。他の機種な全体に判彰がなかったようですわ。アエメの絵は、ある意味でCGにしやすいのでしょうが、かといって、そのまま引き写したセル通ふうの絵柄よりも、工夫をこらしてイラスト的に仕上げたもののほうが楽しく見られました。またこういうコンテストの機会があるといいですね。	今回の課題*紅の豚*は、 CGにするには、そのまま 見た目で描いてはダメシ 宮崎デニメの絵は、色の メリハリが少なく、色数 もないから CGには不向 きなのだ。それでもなか なかいいのがあったね。	公開前の映画にもかかわらずユーザーのみなさんが自分なりの心で紅の豚の世界観をうまく表現していると、感じました。	マロはMSXでCGはじめたから、たくさんのMSX作品が送られてきてうれしくなったぞよ。しかも、MSXらしいオリジナリティあふれるCGが多かったというのが印象的だったぞよ。	映画の公開前なのに、みんな感じをよくつかんで ステキでした。そうそう それとテクボリの作品を 見て、MSXのほうがや品っ ばり楽しいマシンだと思 えてうれしいな。作品の 勢いがいいですものね。	テクボリに送られてきた 作品はすくない(T-T)。 PC-9801とかX8000と か普段の「めざせグラフ ィッカー」にはたくさん 送られてくるのに(グッ スン)。でも、MSX作品の 多さにはびっくりだぁ。

■愛知県・山田正降



タイトルなし (MSX・SCREEN7、グラフサウルス使用)

■茨城県・染田芳克



(MSX・SCREEN7、F1ツールディスク使用)

■神奈川県・フリント ■東京都・林



(MSX、SCREEN7、グラフサウルス使用)

■長野県・ナシクズシ



紅の豚 (MSX、SCREEN7、グラフサウルス使用)



タイトルなし (MSX・SCREEN7、グラフサウルス使用)

■千葉県・若葉マーク



(MSX、SCREEN7、グラフサウルス使用)

■京都府・府都 京



(MSX、SCREEN7・グラフサウルス使用)

■埼玉県・天羽功英



調子いいでしょ? (MSX、SCREENB、グラフサウルス使用)

田村晃治



(MSX、SCREEN7・F 1ツールディスク使用)

■石川県・上杉晋右



タイトルなし (MSX、SCREEN8・F 1 ツールディスク使用)





青森県・小沢達郎



万量にただただ、脱

選考委員の方々

スタジオジブリ

制作部長高橋望氏

映画『紅の豚』の制作で忙しい合間を ぬっての評価にもかかわらず、とても ていねいなコメントをいただいた。そ のうえ、ジブリ賞まで……。

ライトスタッフ 木村明広氏

付録ディスクのCG を描いている関係で ムリヤリ評価をお願 いしてしまった。



末永仁志氏

強引に(CGを送りつ けた)評価をお願い

したのだが、快く引 き受けてくれた。

Mファン賞

ジブリが大賞に推しただけのことはあって、 フィオの表情はピカイチ。



(MSX・SCREEN7インタレース・グラフサウルス使用)

テクポリ賞

こちらも、表情が決め手となった作品。MSX よりすくない8色でよく表現したものだ。

(PC-8801 · LALF使用)

ビッツー ほほ梅麿氏

東京都・神宮寺りお

後のフィオ

当然 この企画には 欠かせない人物だ。 選考会では終始無言 だった。



MSX · FAN 北根紀子編集長 うちの編集長は「か

わいい」か「かわい くない」かの感覚が 大得意なのだ。

テクノポリス 松井宗達編集長代行

アニメヲタクなのに まともな評価という のがアヤシイ。あが ってたんじゃない?



下の3作品は同じ作者の手によるものだ。ジブリの高 橋氏の提案で彼に特別に賞をあげることになった。

・山本直彦



(MSX・SCREEN12・グラフサウルス使用)



大阪府・日

(MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用)

賞品は高橋氏が「ジブリ作品秘蔵セル3点セット(中 身は期待しないこと、らしい)」を用意してくれるのだ。





(MSX·SCREEN7·グラフサウルス使用)

■奈良県・倉本順郎



(MSX+SCREEN8+パナソニックシステムディス

■神奈川県・山田 浩



ふいおとさぼいあ (MSX·SCREEN7·グラフサウルス使用)

■岩手県・阿部くん



野宿一自分、それは紅だけー (MSX・SCREEN8・パナソニックシステムディス ク使用)

■埼玉県・態坂 基



サボイア (MSX·SCREEN7·F 1 ツールディスク使用)

■神奈川県·鈴木武人



To call to mind (PC-9801·Z's STAFF Kid98使用)

■島根県・松尾俊男



紅の豚は今朝も元気 (PC-9601·Z's STAFF Kid98使用)

■千葉県・義



(PC-8801·LALF使用)

■富山県・野沢博昭



(X68000·Z's STAFF PRO 68 K使用)

■埼玉県・タキシード仮面



夕焼けとポルコ (PC-9801·MPS使用)

■東京都・Wat



タイトルなし (PC-9801·MPS使用)



元Inflass 死霊の叫び

デッド・オブ・ ザ・ブレイン



203-3205-3685 発売中 媒 盟×3 対応機種 M5X 2/2+ **VRAM** 128K セーブ機能 ディスク 8.800円

外付けドライブ不可

フェアリーテール

真夏の暑さもふきとんでしまう、背すじゾクゾクのアドベンチャーゲームが 登場/ ぴちぴちドロドロな絵を、できたて出荷でお届けします♡

クーガー博士の発明は、幸か不幸か!?

フェアリーテールといえば、 美少女ソフトメーカーと思う人 がほとんど。しかし、今回の新 作は、美少女じゃなく、スプラ ッターホラーという、路線が180 度ちがうものだぞ~。

このゲームの舞台は、アメリ カだ。主人公のコールは、知り 合いの科学者クーガーに呼び出 されて、クーガーの研究所に行

●猫の声を聞きつけて、クーガーの研究所に調 べにきた、警察のジャック・キースマンだ





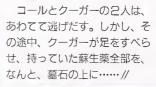
くところから事件は始まる。

クーガーは、一度死んでしま った生物を生き返らせることの できる「蘇生薬」を発明したのだ。 一度死んだ猫は蘇生薬によって 確かに生き返る。これに驚きの 声をあげたコールは、学会に発 表すればノーベル賞というが、 この薬をうった生物は、なぜか 凶暴化してしまうという問題が あってまだ未完成なのだ。その とき、猫の叫び声を聞いた警官 のジャックが、クーガーの家を 訪れた。必死で隠す2人だった

が、一度生き返った猫は警 官に襲いかかってしまう。 もちろん、警官は即死。

このことがおおやけにな ると、学会に発表どころで はなくなってしまうクーガ 一は、人間なら理性がある から凶暴化しないだろう、 という気持ちではじめて人 間に蘇生薬をうってみるこ とにした。

しかし、生き返った警官は、 凶暴な死霊と化して、コールた ちに襲いかかってきたのだ。





○ゲームはこんな感じで進行していく。上がグラフ ィックで、下がコマンド・メッセージエリアだ



○よりにもよって、蘇生薬をお墓の上に落とすとは!死霊の町になっちゃったぞ



●蘇生薬よって生き返った猫は、凶暴化し てしまう。ジャックのノドめがけて飛ぶ

霊にたちむかう3



このゲームの主人公。プレイ ヤーは彼になってゲームをす すめる。死霊を目の前にして も、けつこう冷静な判断をす る落ち着いた性格。まじめな 青年だ。塗装の会社で仕事を している。現在24歳。



主人公コールの恋人。24歳。 現在、隣町でOLをやってい て、いろいろな人にモテる。 彼女が着ているあやしい (?)洋服は、コールが誕生日 にプレゼントしたものである。 にくいね、コノコノッ!



大学教授であり、科学者でも ある。自分の妻を亡くしてか らは、研究にうちこむ毎日を おくっている。コールたちか らは、「ドク」なんて呼ばれて いたりしている、思いやりの ある老人。55歳。

アメリカの町が一夜で死霊の町に!

とりあえず、逃げきった2人は、これからどうするかを、コールの家で話し合っていた。クーガーの話によれば、普通の人間が死霊に襲われて傷を負うと、傷口から感染し、その人まで死霊と同じになってしまうという。

こ同じになってしなっていう。そのとき、コールの彼女のシーラが息をきらせてやってきた。シーラは、町で死霊に襲われそうになって、コールの家に逃げこんできたのだ。そんなばかな/もうそんなに死霊がふえたというのだろうか//

クーガーは自分の失敗を悔い、



警察に全てを話し、自首するという。そのとき、突然コールたちの部屋に死霊が襲ってきた。逃げ出すと同時に、警察に向かう3人。しかし、警察に着いてみると、そこはすでに死霊の手によって……キャアアア//

オープニングから、ちょっと さわりの部分を紹介してみた。 ゲームの進行は、すべてコマン ド選択式なので、そんなにむず かしいことはない。でも、死霊 との戦闘シーンでは、弱点 を正確に攻撃しなければ逆 にやられてしまうので情報 収集を怠ってはならない。

このゲームは、アメリカ のホラー映画を意識して作っているだけあって、シナ リオはナカナカの凝りよう。 **昼**

そして、なんといっても見どころは、ぐちゃぐちゃどろどろのグラフィックなのだ。今年の夏は、このソフトで涼しいぞ~。

EZERGO? TO LATO R

ゲームオーバー



○うひ~、なんともイタイタしいゲームオーバーだ。こうならないように注意!

コール あやうし!!



○しまった! 死霊につかまってしまった。どうするコール?

そして、物語は意外な方向へ

クーガーの発明した蘇生薬から、いもづる式にふえてしまった死 霊たち。はたして、コールたち は生き残れるのか? このあと、 ケインという人物に会うことに より、死霊は1月前に隣町であ らわれていたことが発覚。謎だ!



○これが、ジャーナリストのケインだ 仕事から、情報が正確である



●ゲームの終盤ちかくに登場するバイオロイドだ。はたして敵か味方か?

廻気ばっちりでグッドだ 手によって、みんちみんちい♡ てしまった。 どうす とってもぷりちぃーな 死 霊 たち

、うわあああ!! みんな死霊の

このゲームの最大のウリは、気合の入ったグラフィックと、の一みそぷるるんな死霊たち。そもそも、クーガーが発明したこの蘇生薬は、

脳だけを生き返らすものであり、 使わない肉体はくさっていってし まうというものだ。もちろん、ウ イルス性なので、感染した人は死

霊となり、死霊に脳みそを 食べられちゃった人は死ん でしまう。ここでは、わくわくするような死霊をちょっと紹介。いちばん右下の写真は、付録ディスクのカミングスーンのコーナーに入っているので、自分のモニタで





発売中のNewソフトを再チェック!

今月は2ページの特別版。6月発売ソフトの再チェックはもちろん、「ユーザーの主張」2本立てがメインなのだ。とくに「幻のソフト入手計画」の続報に注目!

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボ 日専用、●はMSX2/2+用だがターボ日の高速モードに対応。また、「♪ のつい たソフトはMSXーMUSIC (FM音源)に、「MID」はMID」にそれぞれ対応して います。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格 です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

6月1日から6月31日までに発売されたソフト

6月11日 ● キャンペーン版大戦略 II (D)/マイクロキャビン/8,800円 ☑ 12日★らんま½(D)/ボーステック/12,800円 ☑ サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円 MIDI 征った果実(D)/フェアリーテール/7,800円



○編集部でも大盛り上がりの「キャンペーン版大戦略Ⅱ」。ささや、静かにしろ!



♀ターボ R専用の「らんま」/2」。ファン必見のゲームなのだ

6月ソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略II』が初登場にして、いきなりトップを獲得。先月の『プリンセスメーカー』につづき、マイクロキャビンが2か月連続で1位を独占だ。光栄のSLG2本も健闘しているぞ!!!

*	順位	前回額位	ソフト名	ソフトハウス名
1	1	-	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
>	2	2	戦国&ピラミードソーサリアン	ブラザー工業
\	3	1	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
1	4	5	ロイヤルブラッド	光栄
1	5	7	ピーチアップ総集編 II (笑)	もものきはうす
1	6	_	ディスク美少女大図鑑	サンタ・フェ
1	7	8	信長の野望・武将風雲録	光栄
7	8	_	キャルII	バーディーソフト
1	9	****	バーディーワールド	バーディーソフト
1	10	_	ジョーカー II	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわしますくJ&P渋谷店調ペン

ユーザーの主張その1 テーマ「プリンスメーカー私的ゲーム評」

新日本プロレスの両国3連戦「G1クライマックス」を目前にし、ドキドキわくわくをかくせない、ときちゃるだ。

今月のテーマは「プリンセスメーカー私的ゲーム評」。5月にソフトが発売されるや、編集部にも「感動・感激・感謝」のお便りが殺到。もちろん、このコーナーあてにも、たくさんのハガキがとどいたわけだ。では、その興奮さめやらぬみんなの声を、一部ではあるが紹介していくとしよう。

- ●いままで様々なSLGをやったけど、ここまで燃えたのははじめてです。ふつうのゲームは、あるていど遊ぶとあきてしまうけど、『ブリメ』はちがう(エンディングが33種類もある)。発売日に買ってから1か月。毎日のようにブレイしているけど、全然あきません。〈神奈川県/大房治クン〉
- ●Mファンの記事を読み、「なんだ娘っ子ひとり育てるのか。これな

ら『シムシティー』のほうがいい や」などと最初は思っていた。しか し、6月号の温かく心なごむデモ で考えは改まった。ソフトを買っ て、娘を育てる気になった(マイク ロキャビンの販売戦略に、まんま とはまったか……)。あと、広告の 「あなた色に染まります」というコ ピーにも感銘をうけた。〈中略〉ゲ ームとはいえ、一少女の人生の決 定権をにぎるのが、なんだか重大 なことに思える。自分さえもキチ ンとしていないのに、娘に幸福な 人生を送らせてやることができる だろうか。それが心配だ。〈宮城県 /匿名希望クン〉

●「ブリメ」で気になることがある。 エンディングが評価に左右されす ぎだと思う。ボクは、体力と腕力 を中心に上げて、気品114、色気 0 (ゼロ)でブリンセスになった。初 めて見たとき、あぜんとしてしまった。いくら評価がよくても、これでブリンセスになるとは……。 〈新潟県/大山圭一クン〉

「これはいえてる。同感、ドーカン。ん~、世の中なんかまちがってるよなァ」(ささや談)

●予想どおりグラフィックはすばらしい。でも、それ以上に音楽も立派だと思う。FM音源にのせたあの痛快なサウンドは、何度聞いてもあきることはない。〈鳥取県/山中善清クン〉

「プリメ」の音楽担当の瓜田さん (Mファンフ月情報号116ページに 写真が載ってる)も、きっとよろこ んでるぞ。

●最初に画面を見たとき、そのグラフィックのすばらしさに心を奪われました。なんていうか、開発者側の熱意というのが伝わってきました。〈中略〉ひとつ疑問に思ったのは、ゲーム画面左上のカレンダーの表示で、「曜」という字の偏(へん)が、「日」ではなく「目」になっているのはナゼですか?〈神奈川県/一木宏和クン〉

ホントだっ/ うーん、これは マイクロキャビンに聞かなくては ……というわけで、ファイヤー伊藤さんに丁EL。「いやァ、目の錯覚ですよ。ちょっと待ってくださいよオ(といいながらMファンフ月号をパラパラ)。……木、ホンマやァ//」。おたがいに受話器を持ちながら大爆笑したのはいうまでもない。「プリメ」を持ってるキミ、まちがってもチェックなどしないように。「目の錯覚」なんだから。ねェ、伊藤さん。

そんなわけで、今月はおしまい。次のテーマは「キャンペーン版大戦略II 私的ゲーム評」に決定。実際に「キャンペーン版大戦略II」をプレイして感じたことや、そのほかもろもろのことを八ガキに書いて送ってもらいたい。採用者には、とってもかっちょいいMファン特製ブランクディスクをプレゼントする。発表は10月発売の11月情報号、しめ切りは日月末日必着だ。

さて、つづいて右ページの「ユーザーの主張・その2」で楽しんでもらいたい。ではでは、すぐにお会いしましょう。 (ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこ・ち・ら/



〒105東京都港区新橋 4 - 10 - 7 TIM MSX・FAN編集部「9月号ユーザーの主張」係

ユーザーの主張その2 テーマ「続・幻のソフト入手計画」

ぼよよ~ん、ときちゃるなのだ。 6~7月号の2回にわたって「幻のソフト入手計画」というのをやったけど、いまだに在庫情報を書いた八ガキが編集部にとどいてる。あらためてMSXユーザーのあたたかさというか、横のつながりはスゴイと思ってしまった。そこで、少しでもみんなの手助けができればと考え、今回はTAKERU(タ ケル)で入手可能なソフトの一覧 を載せてみることにした。

みんな知っているとは思うけど、 TAKERUとは全国のショップ などに設置されているソフトの自動販売機のこと。通信でデータ(プログラム)をこの機械に送りこむ というシステムのため、ほしいと きに、必要なだけ手に入れられる。 在庫切れなんてことも一切ないし、 なによりも安いのが魅力というわけ。ちなみに下の表は、ブラザー工業が発行している「TAKERU PRESS」という会報に掲載されていたものに、最新情報をプラスしたものだ。ブラザーの荒川さんの協力なくしては成り立たなかった企画である。この一覧を見て、ほしいソフトがあったらTAKERU設置店へ直行しよう。くわしい問い合わせは、ブラザー工業へ。3月号より前のMファン表紙裏にTAKERU設置店が載ってるぞ。ところで、ときちゃるは千葉出

身なんだけざ、このあいだひさし ぶりに千葉へ帰ったとき、千葉駅 ビルのペリエにある「ラオックス」 をのぞいてみた。そしたら、MSX のソフトがそこそこ置いてあり、 ちょっと感激してしまった。この コーナーを読みながら、みんなも いろいろとショップまわりをして みてほしい。そして、なにか発見 があったら教えてほしい。では。 (大むかしに千葉駅ビルのラオッ クスで、FM-7のテーブ版「惑星 メフィウス」を買ったことのある、 スターアーサー・ときちゃる)

■ TAKERU取り扱いソフトー覧

(この情報は、1992.7.15現在のものです)

	ソフト名	ブランド名	価格		ソフト名	プランド名	価格
あ行	アドベンチャー ツクール 網元さんと アルゴウォーズ イス (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	MMSAXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	3.600H 5.200H 4.000H 2.900H 3.500H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 2.000H 3.000H 3.000H 3.000H 3.000H 3.000H 3.000H 3.000H 3.000H	た行	##号	ココンソンバイイイイルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルル	1.000円 1.900円 1.900円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 3.500円 3.500円 3.500円 2.500円 2.500円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 3.600円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 2.000円 3.600円 2.0000円 2.0000円 2.0000円 2.0000円 2.0000 2.0000 2.0000 2.0000 2.000
	MSXディスク通信91年4月 ○●MSXファンダムライブラリー8 ○ 音知くんミュージックデータ集1	MSXマガジン MSXマガジン MSX・FAN TAKERUソフト	3.000円 2.800円 2.500円	なは	★2021SNOOKY#	アトリエ タカ ホット・ビィ	4,000円 2,900円
か行	音知くんミュージックデータ集2	TAKERUソフト NCS アスキー ファミリーソフト ファミリーソフト ボーステック ボーステック MSXマガジン クリスタルソフト	2,500円 4,800円 1,900円 6,100円 2,900円 2,900円 2,900円 7,200円	は行	 ○ HALゲームコレクション# 1 ○ HALゲームコレクション# 2 ○ パワフルまあじゃん2 データ集雅子組☞⇒注2 ビーチアップ的 ピーチアップ5 ○ ピラミッドソーサリアンファンタジーIII ファンタジーIII BLOCK IN 	HAL研究所 HAL研究所 デーロきはできませい。 もものきははうす もものきははうす エーステック ボーステック MSXマガシン	3,800円 3,800円 2,600円 3,500円 3,500円 3,500円 3,500円 2,900円 2,900円 2,900円 2,000円
さ行	シミュレーションだよ全員集合! ●Simple ASM ○ スーパー上海ドラゴンズアイ ○ スーパー大戦略・マップ集2 すごハ	MSXマガジン コーラル ホット・ピィ マイクロキャビン MSXマガジン	2,000円 5,000円 6,200円 3,500円 3,600円	ま行	O 麻雀狂時代SP.partII 魔導師ラルバ 魔導物語1-2-3 O MUSICエディター・音知くん	マイクロネット コンパイル コンパイル ウインキーソフト	2.900円 3,000円 6.200円 4.900円
	型戦士ダンバイン(上) 型戦士ダンバイン(下) 〇 戦国ソーサリアン 〇 ソーサリアン 日 → 注1	ファミリーソフト ファミリーソフト TAKERUソフト TAKERUソフト	3.500円 3.500円 4.800円 6.800円	3,500円 4,800円	 野球道(野球道(I) 野球道(I) データブック'(S) 1	日本クリエイト 日本クリエイト 日本クリエイト MSXマガジン MSXマガジン	2.900円 8,000円 2.500円 3.600円 4.500円
た行	Oante (ダンテ) Oante (ダンテ2) Dante 優秀作品「CROSS KINGDOM」 Dante 優秀作品「TRANCHE-LARD」 Twinkie Star O T&EマガジンディスクSP O T&EマガジンディスクSP2	MSXマガジン MSXマガジン MSXマガジン MSXマガジン MSXマガジン T&Eソフト T&Eソフト	4,500円 5,600円 2,000円 2,000円 2,000円 2,500円 2,600円	ら行	ライトニングバッカス ラドラの伝説 ランダーの冒険!!! リップスティックアドベンチャー ルーンマスター! O ●LASER FIGHT	NCS MSXマガジン コンパイル フェアリーテール フェアリーテール コンパイル LOG IN	2.900円 2.000円 6.000円 6.800円 3.500円 3.000円 2.000円

※注 1 ······松下(FS4800 / 4700 / 5500シリーズ)、東芝、ヤマハ、キヤノン、ビクターほか、一部機種では動きません。詳しくはTAKERU事務局まで問い合わせてください(TAKERU事務局=☎052-824-2493)。 ※注 2 ·····・正式タイトルは、『今夜も朝までパワフルまあじゃん 2 · データ集 · 雅子ちゃん組」です。また、表中の記号はそれぞれつぎの意味です⇔★印はターボR専用、●印はMSX 1 から対応、③印はMSX 2 +以降に対応、○印はTAKERUオリジナルソフト。赤い色のソフトは値下げしたものです。

COMING

新作ソフトを先取りチェック!

SOON



ゆっくり静かに開発がすすんでいる『ブライでいる『ブライングが、いよいのよいの音を紹介している。 あとれて前を紹介していきを紹介を開発が、 現在のMSXに対する光栄に対するとを聞いてきた。

ブライ下巻完結編



- ■ブラザー工業
- **■** 25052-824-2493
- ■10月下旬発売予定

3	谋 体	200×6 🖍
3	対応機種	NSX 2/2+
,	VRAM	128K
1	セーブ機能	ディスク
1	西 格	8,800円、6,800円
	パッケージ版 は6.800円。	は8,800円, TAKERU版 要漢字ROM

美しいグラフィックが バンバンあがってきた!

大きな動きこそないが、着々と開発がすすんでいる『ブライ下巻完結編』。毎月、オープニングのグラフィックをちょっとすつ、それも出し惜しみするように紹介してきたのだが、ここにきてようやく、そのオープニング部分が完成した。すでに掲載済みの絵もあるので、あまり新



○付録ディスクには、このクークのグラフィックが入っているのだ

鮮ではないかもしれないけど、 オープニングストーリーととも にその一部を載せてみた。

あと、各章ごとのビジュアル と、それぞれのかんたんな内容 も、あわせて紹介しておくので チェックしてもらいたい。

さて、今回はちょっとしたニュースがある。パッケージ版に オマケとして付くグッズが決定

アレック&クークの章



アレックはクークに「冥府転道の術」 を教えようと必死だ。この術はクーク の実の祖父ハッサムの最高の術なのだ

したのだ。それは、なんと「ブライ特製トランプ」。この話を聞いて、荒木伸吾ファンの編集部員かずちょは、目をうるうるさせながら「あたしもほしい♡」と、のたうちまわっていた。これは、ブラザー工業とリバーヒルソフ



オープニングをチラリ紹介!!



やツが邪鬼丸だ



い邪鬼丸を説得する後鬼ト界に降りるといってき

ブライ下巻完結編。は前作。〜上巻。で登場しなかったキャラが何人か登場する。今回の下巻でカギをにぎる「邪鬼丸」がオープニングでその姿を現す。彼が何をかくそうハヤテの父親なのだ。人間の女性である沙羅と邪鬼丸のあいだに生まれたハヤテ。その沙羅が死に、知らせを聞いた邪鬼丸はいても立ってもいられなくなり、ハヤテのもとへ行くといいだす。前鬼、後鬼が止めるのも聞かずに出ていってしまうのだった。一方そのころ、諸悪の根源ビドー・クレラントはまた新たな野望を抱いていた。今度のターゲットはなんと八玉の勇士のひとり、幻左京なのである。知ってのとおり彼の正体は天界十六神の1人、竜神である。またしても神を殺してブライを開かせようとしているのだった。



鬼 こでは手の動きと、アゴからノドへしたきか 〇おいしそうに酒をかつくらう後鬼。こ

こちらは8月下旬発売予定の学園モノ

龍の花園

- ■ファミリーソフト
- **■ 2** 03 3924 5435
- ■8月下旬発売予定

媒	体	₩×3 🖍			
対応	機種	MSX 2/2+			
VR	AM	128K			
セース	ブ機種	ディスク			
価	格	7.800円			
ターボ丹の高速モードに対応					

ファミリーソフトといえば、「機 動戦士ガンダム』や『聖戦士ダン バイン』、他機種では『宇宙海賊キ ャプテンハーロック』まで手がけ ている、どちらかといえばアニメ よりのソフトハウスだ。まあ、む かし『韋駄天いかせ男』なんてい うのも出していたけど今度の新作 は学園を舞台にしたAVGである。

プレイヤー扮する隆一が、突然 消息を絶ってしまった幼なじみの 女の子、京香を捜しに出るという のが大まかなゲームの流れだ。京



○校内で女生徒と出会ったところ 完成版 では右側にアイコンが表示される予定だ

香の残していったのは「龍の花園 へ……」というメモだけ。これだけ で彼女のいどころがわかるのだろ

このゲーム、画面上にあるアイ コンを選んですすめていくのだが、



校内ではキャラをカーソルで移動 させるようになっている。他機種 からの移植が多いなか、MSX版オ ンリーというのはすごくうれしい。 発売は、8月下旬ごろの予定だ。 ドキドキ。

ゴンザスマイマイの章



八王の勇士の名声だけでは食っていけ ない。貧乏なプロット兄弟はアルバイ トを探して歩き回るのだが……

トの話し合いで決まったことだ そうで、MSX版ならではの楽 しみがまたひとつ増えたわけだ。 そのかわり他機種にはあった、 ブライのロゴステッカーは付か ないかもしれないそうだ(まだ わからないけど)。

左京&ナインテールの章



「かえで」の墓を見守る左京の前に水獣 将バルパラが現れ、凍結行を得るため にナインテールの子供を誘拐する

気になる発売日のほうは、ト ランプ付きのパッケージ版がIO 月下旬ごろで価格は8.800円。 その1か月後にTAKERU版 が 6.800円で出る予定だ。次号 では、もうすこしくわしく報告 できると思うのでお楽しみに。

ハヤテ&リリアンの章



ハヤテはリリアンという娘を捜して旅 をしている。リリアンがリサという偽 名を使っているのに気づくのはいつか

ロマール&バージルの章



故郷に帰り平穏な生活を送っていると ころへ従兄の行方がわかる。さっそく、 従兄のところへ行くのだが……

●ブラザー工業・荒川さんのおことば

ついにオマケが決まりました。それは、オリジナルトランプ! ど んなのにしようかナ~。裏面は、やはりロゴかな? Kが左京で、 Qがリリアン、Jがハヤテ·····。いやいや、いっそキャラクタはす べて使って……などなど、デザインはこれからですので、みんなの アイデアも聞きたいな。ご意見、案などぜひぜひ送ってくださいネ!



の沙羅が死んだ









動向の気になる光栄に直撃取材を敢行!

いと出ばらばる

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』の発売をひかえる光栄 に行き、MSXに対する考えや、『三国志Ⅲ』移植問題 (6月30日、光栄本社にて) などを聞いてきた。

MSXは魅力ある機械だと思ってますし、 『元朝秘史』の動向によっては次回作も・・

光栄の本社は横浜市は港北区 にある。去年の6月に完成した ばかりという本社ビルはまだピ カピカで、東急東横線の日吉駅 から徒歩5分のところに誇らし げに建っていた。

我々取材班が通されたのは、 「光栄の精神 創造と貢献」と書 かれたプレートが光る会議室。 ここで、おなじみの高津さんに 話を聞いたのだった。

そもそも、今回光栄に行こう と思ったのは、新作の『蒼き狼と 白き牝鹿・元朝秘史」の開発状況 を聞きたかったからである。し かし、実際にはまだMSX版の 開発にはかかっておらず(この 時点では、まだPC-88版を開 発している最中のため)、当初の 目的は断念。そのかわりといっ

てはなんだが、MSXに対する 光栄の考えなどを聞いてみたの で、その一部を紹介しよう。光 栄はMSXをどう考えているの か? そのへんのところから話 してもらった。

「正直なところ、いま8ビット 機というのはつらいですね。こ れはMSXにかぎらず、PCー 88にも共通していえることです が。たしかにユーザーからの要 望は多いんですけど、開発コス トなどの問題を考えますと、ゴ ーサインがかかりにくい状況な んです。幸いMSXは、本数的 に出ますんで助かる部分はある んですけど……」

と、申しわけなさそうに高津 さんは口を開いた。

はっきりいって、いまのユー



○読者のみんなには、もうおなじみのデザイン部の高津さん。いつもお世話になっているのだ



ザーはバカじゃない。 そんなお 家の事情もわかったうえで、光 栄に期待し、ラブコールを送っ ているのである。ここにきて「三 国志Ⅲ』や「太閤立志伝」など、光 栄の新作はすべてPC-98から。 それにくわえ、メガドライブ、 スーパーファミコンにも進出。 そして今年の10月にはPCエン ジンにも参入するという。パソ コンのSLGで一時代を築いた 光栄も、やはりゲーム専用機関 係に力を入れつつあるようだ。 これではMSXへの移植は難し くなるいっぽうである。

「MSXへの移植には、特殊な 技術が必要となる部分もあり、 プログラマやCGデザイナーと いった人材を育成することも大 切になってきます。そのあたり も、大きな課題になっているん ですよね。はじめから技術を持 っていればねェ……。Mファン のプログラムコンテストで大賞 を獲得すると、特別にウチの面 接を受けられる、なんてどうで しょうかねェ(笑)」

高津さんの口から、冗談とも 本音ともとれる発言が飛び出し た。『元朝秘史』は発売されるか ら安心だが、移植希望の高い「三 国志川」もなんとか移植しても らいたいのだが……。

「べつにウチはMSXをやめ





○本誌「いーしょーくー情報」では、147票で移 植希望単独トップだが……。画面は98版

ると決めたわけではないです。 たしかに『三国志III』の予定はい まのところないですが、ウチの 場合、突然発売が決まることが 多いですし、なんともいえない というのが本音ですね。『元朝秘 史」の動向によっては、つぎの作、 品の可能性も出てきますし、M SXはまだまだ魅力のある機械 だとも思ってますしね」

高津さんは、こうしめくくっ た。すべは、『元朝秘史』が出て からってことのようだ。

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール新作発売予定表

記号の意味♡無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXタ-

この情報はフ月17日現在のものです!

■リフトと木

	■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。								
発売う		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格		予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格				
1				日旬? 火ヴ蒼蒼蒼蒼麻					
	下旬下旬	マイ·アイズ(D)/バーディーソフト/7,800円 ★MIDIカラ(D)/ビッツー/9,800円 MIDI	未定	ブ ・タ 3 プ ・キャ *この	ンダーボーイII モンスターランド(円)/日本デクスタ/7,800円 ライ下巻完結編(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/6,800円回 アイトル未定(D)/マイクロキャビン/価格未定 プロの碁パート与(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 プロの碁パート与(D)/マイティマイコンシステム/9,800円 アンベーン版大戦略』・かすたまキット(仮題)(D)/マイクロキャビン/価格未定 フソフトは、ユニットエディタとマップ集がいっしょになったもので モ・キャンペーン版大戦略』本体)。				

★マイクロキャビン新作情報 しめきり直前にとびこんできた情報によると、マイクロキャビンが秋に新作を発売することが決定した。7月30日に行われた発表会の模様など、詳細は来月号で発表するのでお楽しみに!

●今月のバックストーリー

ロッシュが残した言葉がシニリアの気持ちを重くする……。シ ニリアの両親が生きていることはわかった。しかし、ある邪悪 な組織によって捕らえられている、というよりも利用されてい るのだという。そして、世界中でおこなわれている戦争は、大 小問わずすべてこの組織による陰謀だったということも明らか にされた。シニリアは考えてみたが何も答えは出てこない。お や? ロッシュの手を開いてみると、そこには母の愛用してい たアクセサリーがあった。なぜここに……、謎は深まる。



付録ディスクで遊ぶまえに

おまちかねの「すべしゃる」に は、読者のみんなからのリクエ ストが多かった『キャンペーン 版大戦略IIユニットエディタ」 を収録しました。もちろん、こ のユニットエディタは付録ディ スクに収録するためにマイクロ キャビンさんに作成していただ いたものですので信頼性もバッ チリ(死語)保証済です。それか ら、編集部で作成した『キャンペ ーン版大戦略 II』の「マップデー タ」も収録しました。このマップ は、本誌の攻略記事のなかで使 っているものです。ぜひ、友達 と対戦プレイを楽しんでみてく ださい。

ただ、残念なことに製品版の 「キャンペーン版大戦略II」と、 指定のグラフィックツールを持 っていないと、どちらも使うこ とができないのです。もし、お 金に余裕があれば、このさい購 入してしまうのもいいかもしれ ないですね。

さて、今月の付録ディスクも いろいろと変更されました。と くに、解凍作業などのときの画 面構成やメッセージがわかりや すくなったので、操作ミスも減 るでしょう。基本操作は先月ま でといっしょです。くわしい操 作方法はディスクのパッケージ の裏面を参照してください。

	スーパー付録ディスク SEP. 1992 DISK#12							
媒 体		セーブ機能	セーブしちゃいけません					
対応機種	M5X 2/2+ ₩ R	実質収録バイト数	1,676,568バイト					
VRAM	128K	ターボ R の高速モードに対応						



■ファンダムGAMES

今月は正規採用14本+のせち ゃえの 1 本。こんなふうにいう と、まるで、のせちゃえの 1 本 をのけものにしているようです が、そんなことはない。あたし と友だちとどっちが大事なの、 ときかれても即答できないのと おなじで、みんなたいせつなフ アンダムの採用作品なんです。 ⇒遊び方などは31ページから

■ファンダム・サンプル

売れ行き好調の『Simple A SM』の体験版を先月よりエデ ィタ・アセンブラのみ再録。

⇒関連記事は52ページから

■アルゴリズム甲子園

アル甲3の、「使えないサンプ ル」を収録。

⇒詳しくは50ページ

■オマケ

オマケはありません。

マラルメによれば、神はディテールに宿る。そうかあなどと 思いつつ、ディテールってなんだろうと煙っている人が好き。

「THINFAT」と『Fighting Heroes』で遊ぶには

今月の正規採用14本中、『TH INFAT』と『Fighting Heroes』 は、別に、DSKF(右ページ参 照。参照が多くてすみません)が 225以上のディスクを用意して、小 メニューで2つのどちらかを選び (どちらか一方を1回だけやれば、 2本とも遊べるようになります)、 スペースキーを押してください。 あとは画面のメッセージに従って

ください(右ページ下のコラム参 照。参照ばかりでほんとにすみま せん)。

複写・解凍作業が終わったら、 2本のゲームの選択画面から始ま ります(1か2を入力)。ターボR の場合は自動的に標準モードに切 り換わります。以後、このディス クを入れてリセットすればおなじ 画面から始まります。

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG OESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=み そねこ−P/ OISK MAKER =化成バーベイタム (株) / SPECIAL THANKS TO イマジニア+コーラル+リバーヒルソフト+ビッツー+フェアリーテール+マイクロキャビ ン+松下電器産業

今月の規定部門を見れば、これから見に行 く映画が100倍おもしろくなる!?

画面切り換えのテクニックで いちばん気になるのが、元絵の 作成時間。これが長すぎたりす ると見ているほうが、イライラ してしまう。しかし、待ったか いがあったこそ、清志郎作の『サ

ル』みたいないい作品が見られ るのだし、なんともいいがたい。

秘書のわたし(ちえ熱)が選ぶ 今月の] 本は岩浪弘クンの「立 つ鳥跡を濁さず」。これぞシンプ ⇒選評は24ページ



うきうきモノ、にやにやモノ、どっかーん モノ、いろいろ楽しいオリジナル特集。

小メニューで 1 曲選ぶとCT RL+STOPするまで止まり ません。で、その次にほかの曲 を聴くときは、BASIC上で そのファイルをロードしてRU Nするか、リセットしてくださ い。SHIFT+F4を押して 小メニューにもどると、以後、 正常な動作をしなくなります。 次の号ではなんとか改善します のでしばしのご猶予を。

⇒楽評は28ページから



解凍。『DSKFとは?』

あるディスクの残り容量を調べ るのは、じつにかんたんです。

BASICモードで、調べたいディ スクをAドライブに入れ、 PRINT DSKF(Ø) と入力して、リターンキーを押せ ばいいのです。すると、

713

などと数字を表示します。この数 字は、残り容量を「Kバイト」単位 で表しているのです。この例の「フ 13 の場合は、713Kバイト (730112バイト)の残り容量があ ることを表しています。ちなみに、 713Kバイトとは2DDのフォー マット直後の残り容量です。

さて、今月から、複写・解凍プ ログラムのメッセージに「DSK Fが×××以上の~」という部分 が出てきます。このDSKFとは、 もちろん、いま紹介した、ディス クの残り容量を調べるDSKF関 数で調べた値のことです。

復写・解凍の必要なコーナーを 選択するまえに、この方法で、ユ ーザーディスクの残り容量(DS KFの値)をはかっておくように しましょう。 ちなみにDSKFと はDiSK Freeの略です。 覚えやす いですね。

S% BASIC version 4.0 omyright 1990 by Microsoft 5277 Bytes free jsk BASIC version 2.01 Disk BASIC Ok PRINT DSKF(0)■



『CGコンテスト』『パソ通天国』『ファンダム(D部門)』は解凍作業が必要です

パソ天以外の解凍作業は20 Dフォーマットされたディスク を用意し、メッセージに従って ディスクを入れかえていけば、 ファイルの複写から解凍までを 自動的に進めてくれます。

また、解凍作業をファイルの 複写までで中断して、あとで解 凍だけをすることもできます。 画面に「つぎにファイルの解凍 に移ります」というメッセージ が表示されたらファイルの複写 が終わったということなので、 ここで中断できます。解凍を再 開するときは、複写が終わった ディスクをAドライブに入れて リセットボタンを押すか、電源

を新たに入れ直してください。 すると、画面にA>と表示され ます。OGコンテストでは、A> に続けてRUN-CGと入力し

てリターンキーを押します。途 中でExtract?[Y/N]と聞い てくるのでYキーを押すと、解 凍が再開されます。

ファンダム口部門の場合は、 同様にA>に続けて、RUN-FD9と入力し、以下同様に進 めてください。

現在している、またはこれからすること になる作業がここに表示される。作業に 入るときはかならず確認すること。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業 ミスのときのメッセージが表示される。

ディスクを入れかえるなどの、作業を進 めるためにすることが表示される。ここ のメッセージに従って作業を進めよう。

コンテストの 実行用のディスクを作成します DSKFが458以上のディスクが必要です 、あなたの用意したディスクをチェック

用意したディスクをドライブAにセットして ペースキーを押してください メニューにもどりたい場合は、 SCAPPOとなれます Cキーでもどれます れ以降は直接もどる

○今月から解凍作業中の画面が変更された。各項の説明は右のカコミを参照

解凍作業には2DDフォーマット ディスクが必要(複写先ディス ク)です。作成には新しいディスク (不用ディスクでも可)を使用。決 して付録ディスクを使用しないこ と。①BASIC画面でcall format と入力しリターンキーを押す。② Aのキーを押す。 32のキーを押 す(4の場合あり)。 ④最後はどの キーでもいいから押す。⑤ディス クドライブが動き出す。⑥画面に OKと表示されれば2DDフォー マットディスクのできあがり。

call format Drive name? (A,B)

○call formatと打ちこみ、ディスクの入ったドライブを答える

1 - 1 side, double track 2 - 2 sides,double track

● Iは IDD、2は2DD。ここでは2のキーを押す

key when ready

call format Drive name? (A.B) a

side, double track sides, double track

○最後はどのキーを押してもかまわない

●フォーマットの方法が4種類も選ぶことのできる機種もある。こ のような機種の場合は2つめのメッセージには4と答える

◆2つめのメッセージがこのような場合は2を押す。ようするに いちばん大きな数を選ぶようにすれば、それが2DDフォーマット んでした。定価が九八〇円になっても十分な価値があります。ちなみに、アメリカで8ファノと言う:5~4:ノニニントーで、エー・・・・まり速いという実感がないのはナゼ!? (干薬県・/小関和紀・I6歳) ★現在、アメリカに住んでいます。通常は入手できないMSXのソフトですが、★スーパー付録ディスクの大メニュー画面でコーナー数が多くなってしまったため、ルーシャオのCGが小さくなっちゃったのが少しさびしい。 (アメリカ/斉藤憲司・34歳) Mファンの付録ディスクで毎月いろいろなソフトを楽しめるとは思ってもいませ(山梨県/沢辺拓也・2歳)★スーパー付録ディスクは高速モード対応だけど、あ

放い題い



今月は、『キャンペーン版大戦略 II』ユーザー待望のユニットエディタと編 集部作成のマップデータを収録したぞ。このユニットエディタを使いこな して、自分だけの「大戦略ワールド」を創造してみてくれ!

『キャンペーン版大戦略』』用ユニットエディタ

今回のユニットエディタは、 『キャンペーン版大戦略 II』で遊 んでいて、「ラビのいないイスラ



○ユニットエディタのタイトル画面

エルなんてぇ……」とか、「イン トルーダーの対艦攻撃力は低す ぎるゥ/」とか、「第2次大戦の ユニットがほしい/」などとい う不満をもった人のためのツー ルだ。

このツールをつかえば各ユニ ットのグラフィックやパラメー タ、さらにミサイルなどのスプ ライトデータを好きなように改 造することができる。

©1989 SYSTEM SOFT CORP./ ©1992 MICRO CABIN CORP.



『キャンペーン版大戦略』』用ユニットエディタの 制作者・村田耕治氏より

始めまして、新人の村田です。今 回はこのエディタを約1か月で作 ったわけですが、人手や時間に余 裕がなかったために苦労しました。 が、その甲斐もありなかなか良い ものが出来ました。まあ、その苦 労もこのエディタで作った超高性 能無敵格安大戦艦がすべて晴らし てくれるでしょう。



操作はすべてジョイスティックに 対応しており、Aボタンはリター ンキーとスペースキー。Bボタン



○これがメインメニュー。何をする?

はESCキーと、大戦略とおなじ 操作だ。あらたに作成したデータ は、すべてシステムディスクに書 きこむので、あとで説明するバッ クアップディスクをかならず作る こと。それから、このユニットエ ディタのプログラムは、付録ディ スクの容量の制約からなのか誤操 作に対するチェックがほとんどな いので、書きこむディスクがちゃ んと「書きこみ可」になっている

ことを確認しておくこと。でない と無駄骨を折ることになるかも。 特にシステムディスクに書きこむ ときは、細心の注意をはらうこと 後悔先に立たず、なのだ。以 降、ディスクの名称を以下のよう にする。

■システムディスク キャンペーン版大戦略IIのシステ ムディスク。

■作業ディスク

データを作成するときに使う。各 自で用意すること。

■バックアップディスク システムディスクのユニットデー 夕を保存する。ユニットエディタ を使うまえに、これを作っておく 必要がある。

■ツールディスク ユニットエディタのはいっている ディスク。つまりはこの付録ディ スクのこと。

侇

メインのエディット画面と、画面 下のメニュー画面の2つにわかれ ており、Bボタンで操作を切りか える。

■メニュー画面

メニュー画面では、上下キーで、 パラメータを変更するユニットを 選択する。また、左右キーでコマ ンド選択をおこなう。各コマンド の意味はつぎの通り。

・LIST ユニットの一覧を表示 し、パラメータの変更をしたいユ

001	ファントム2
002	ラファール
003	KARPH.
004	イーグル
005	F・ファルコン
006	M i G= 21
007	M i G-23
008	M i G-29
009	MiG-31
010	Su-27
011	フォージャー
0.1.2	35-5°18
013	೩ರ−ನ್ aF1
014	35-3 12000
015	91ti-2
016	221L
017	ドラケン
018	ピクシ
あど	. 58880 バイト
	ユニットの一覧表だ。ここからバ

ラメータを変更するユニットを選択する

ニットを一発で呼びだす

・UNDO エディット画面で変 更したパラメータを、変更前の状 態にもどす

・QUIT パラメータエディタを 終了して、メインメニューにもど

・SAVE 変更したパラメータ を、ディスクにセーブする

■エディット画面

変更したい項目にカーソルを移動 し、リターンキーで変更する。数 値のばあいは、下で増加、上で減 少し、リターンキーで決定する。 移動力や攻撃力、防御力を変えて 楽しむだけでなく、敵首都を占領 してしまう飛行機や、燃料が0に なっても墜落しない飛行機、戦車 を輸送する歩兵などというとんで もないユニットのもできる。そん なのがいて、ゲームがおもしろく なるかどうかは別問題だが……。 移動タイプが航空機とヘリのもの は空港で、艦船のものは港で、そ の他は都市で、それぞれ生産と補 給ができる。また、被補給が「あり」 の航空ユニットは、VTOL機と して扱われる。

001 ファントム2 ごうくうき 015 ねんりょう たいくうぼうぎょ 050 040 だいちぼうぎょ 018 だいがんぼうぎょ 009 п せんりょう BAM 计均差与 とうさいすう 04 しゃりょう hot 001 たいごうくう 0655 hot 林 0005 ひほきゅう 群し たいし おりょう 0005 志! 0005 21uu たいかんせん 0005

「キャンペーン版大戦略II」のマニュアル にない、一部の見慣れないパラメータに ついてのみ解説していく。●せんりょう 占領の可∕不可。●こうくう、しゃりょ う、へいいん 航空機、車両、兵員の各 ユニットでは、バラメータが「ゆそう」に なっていれば「ひゆそう」になっている ユニットを搭載し、輸送することができ る。●ほきゅう ほかの部隊への補給の 可/不可(補給車と同じはたらきにな る)。●ひほきゅう 補給可能なユニット

から補給をうけることの可/不可。●つ いらく 墜落(ついらく)のあり/なし。 墜落がありのユニットは、毎ターン移動 力の半分の燃料を消費していき、燃料が 0になったら墜落する。●ぶそう | ~4まで変更することで、すべての武器 の性能を変更できる。 | と2はパック | の、3と4はパック2の武器。武器の攻 撃率で、Sは1回のみの命中判定。Dは 地上部隊に対してのみ2回の命中判定を おこなう

タを でデー

このグラフィックコンバータを使 いオリジナルユニットを作るには、 『DD倶楽部』(T&Eソフトより 発売)と、2DDフォーマット済み の空きディスク(作業ディスク) が必要だ。グラフィックコンバー タでは、システムディスクからの グラフィックデータの取り出しと、 作成したグラフィックデータのシ ステムディスクへの書きこみを、 マップキャラクタ、ディテール、 戦闘時のアニメキャラの3つにつ いておこなう。また、作業中「マッ プデータのよみこみちゅう(かき こみちゅう)」というメッセージ が表示されているときはディスク の出し入れは厳禁。

■データの取り出し

「データを読みこむディスクを入 れてAボタンを押してください」 とメッセージが表示されたらシス テムディスクを入れる。すると、



ユニットの一覧表が表示されるの で十字キーとAボタンでデータを 取り出すユニットを選択する。た だし、選択するユニットの数が多 すぎるとメモリ数が足りなくなっ てしまい作業が出来なくなるので、 ユニット一覧表の下の「残りメモ リ数」に注意するように。メモリ数 がオーバーしたら、キャンセルし たいユニットにカーソルをあわせ てAボタンを押す。選択を終えた らBボタンを押して終了。これで ユニットデータを読みこむので作 業ディスクと入れかえて、各ユニ ットを、ディティール、アニメキ

ャラ、マップキャラの3ファイル としてセーブする。

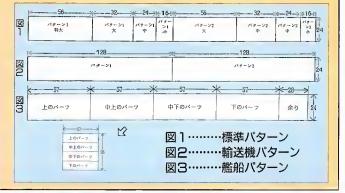
■ユニットを描きかえる これは、DD倶楽部のマニュアル を見ながら作業をすること。右下 の、図1~図3の画面サイズに注 意して作業をすれば問題なし。あ とはがんばって描くだけだ。ただ し、『キャンペーン版大戦略II』の プログラムの関係で、あまりこま かいグラフィックにすると、本来 1ユニットのデータのために設定 されているメモリエリアをオーバ ーしてしまい、ゲームが正常に作 動しなくなる。こんなときは、デ

ィティールグラフィックのバック

などを単純な絵に描きかえてやる

必要がある。

■作成したデータを書き戻す データを取り出すときとおなじ手 順で、データを読みこむディスク として作業ディスクを入れる。す ると、ファイル一覧が表示される ので書き戻すファイルを選択して Bボタンを押す。このときも下に 表示される「残りメモリ数」がオ ーバーしないように注意すること。 つぎに、「システムディスクを入れ てください」というメッセージが 表示されるので、システムディス クを入れる。すると、システムデ ィスク内のユニット一覧表が表示 されるので、どのユニットに書き こむかを決定すると、書き戻しが おこなわれる。元の内容は失われ てしまうので十分注意すること。



グラフィックコンバートの流れ



で書き出す。

化常用 システムディスクからグ

DATファイルを市販 のグラフィックエデ ィタで加工。

DATファイルをシス テムディスクに書き 戻す.

システム

か な 能 も h 機 ימ め

■スプライトコンバータ

ラフィックデータを抜き

出し、DATファイル形式

スプライトを作るにも、DD俱楽 部と作業ディスクが必要だ。スプ ライトコンバータは、いささか使 い方が面倒だ。まず、DD俱楽部 のパターンエディタを使って、 「16×16」の大きさのスプライト を作り作業ディスクにセーブする。 そのあと。右のBASICプログラム を打ちこみ実行させ、DD俱楽部 で作ったデータをスプライトコン バータで読みこめる形に変換する。 そして、スプライトコンバータで 作業ディスクのスプライトデータ

をシステムディスクに書きこむ。 システムディスクからは、スプラ イトデータの読みこみはできない。 マイクロキャビンさんの話では、 このスプライトエディタはまだ未 完成だそうで、ユニットコンテス トで入賞した作品については、マ イクロキャビンさんのほうで兵器 にあったスプライトを作ってくれ るそうだ。

■ディスクコピー

こでは、システムディスク内の ユニットのバックアップなどをお こなう。このコピー機能は、ほか のBASICのディスクなどのコピ ーにも使うことができる。当然、 自作のデータが入ったシステムデ ィスクやバックアップディスクの コピーもできるので、ユニットコ ンテストの応募にも使える。

システムディスクの内容を元に もどしたいときは、バックアップ ディスクからコピーすればいい。

MSX-DOS

こを選ぶとDOSモードに入る。 このエディタでは使うことはない が、DOSで作業したいときはこ こでおこなう。

10 PRINT"A7" 74h" 7-773333272."
20 INPUT"774h4-A", A\$(0)
30 PRINT"A7"74h4-73333272."
40 INPUT"774h4-A", A\$(1)
50 J(0)=860:J(1)=480
80 FOR I=0 TO 1 70 GOSUB 100 80 NEXT 90 END 100 HERGE A\$(I) 110 OPEN A\$(1) AS #1 LEN=1 120 FIELD #1,1 AS S\$ FOR K=0 TO J(I) 140 150 READ D\$ LSET S\$.DS PUT S\$ 170 NEXT CLOSE #1 180

★編集部作成のオリジナルマップで遊ぼう★

先月号と今月号のFAN・ATT ACKの対戦プレイで使った 「M-FAN BATTLE」、「さ さやのぎゃくしゅう」と、使おうと 思ったがボツになった「YAM A」の3枚が付録ディスクに入っ ている。友達を呼んで対戦をやる もよし、ひとりで遊ぶもよし、こ れで遊べば記事が10倍おもしろ くなる(かな?)。



が、大

ください。

月号の付録ディスクの内容はすごい。

そうなると逆にもの足りない感じがするのは私だけでしょうか? 15歳)★付録ディスクに、 本格派のグラフィックツー プログラムに役立つようなツール類をもっとたくさん入れてほしい。 ルが2つも入っている。 あまりにあっけないので、 この値段でこの内容だったら、来月号も期待大!(東京都/多田和生・18歳)★付録ディスクの解凍がオートになったのはいいのです 香川県 内海圭一郎・17歳)



● 今回は3本の新作の生グラフィックを拝め ちゃう豪華版だぼよよ~ん!!

たいへんながらくおまたせ、 のこのコーナー。ひさしぶりに 新作グラフィックの登場だ。

今回のラインナップは、巻頭 ATTACK初登場の『シムシ ティー」と、オープニングが完成 した『ブライ下巻完結編』に、フ ェアリーテールのホラーAVG 「デッド・オブ・ザ・ブレイン」 の3本。「デッド・オブ・ザ・ブ レイン」は、もう発売中のゲーム だけど、脳ミソぶちゅぶちゅの 絵があまりにもすばらしいので 特別に入れちゃったのだ。やっ ぱり、なにごとも生がいちばん 気持ちよくてうれしいもの。カ ミングスーンで「えくすたしい ~」してくれ!!



○「シムシティー」の最新画面も拝めるぞん

©1989/1991Maxis software All rights reserved/IMAGINEER Co.,Ltd

任其指度の

『紅の豚』CGコンテストの大賞作品も収録 したぞよ。じっくりと鑑賞してたもれ。

今月も、イラスト部門、紙芝 居部門から1作品ずつ収録した でおじゃる。 もちろん、ぬりえ コンテスト用教材CGもあるぞ よ。それに加えて『紅の豚』CG コンテストから大賞作品も収録 したでおじゃる。今月も解凍作 業が必要ぞよ。117ページをよく 読んで作業をしてたもれ。

⇒関連記事は102ページから



ビッツ一作トビラCGのみの、ちょっと身 軽な十字軍なのだった。

えーと、トビラCGしか入っ てない。まだ、みんなからゲー ムの役立ちデータが送られてき てないのだ。やっぱり、さみし い感じがするなー。はやくたく

さん送られてくるようにお祈り しとこっと。とにかく来月に期 待して、今月はおとなしくして いようと思う十字軍だ。

⇒関連記事は22ページから



FM音源を気持ちよく鳴らすためのドライ バーを2種類用意したのだ。

FM音源用のツールを用意し て音楽特集の布陣を敷く、パソ 天である。従来の日ASICで はむずかしい効果をかんたんに 実現してくれるのだから、音楽 プログラムを作っている人には 魅力だろう。また、聴くほう専 門、という人にもサンプル曲を 用意しているぞ。

⇒関連記事は96ページから



いつもどおり、クイズの解答と当選発表だ。 付録ディスクとあわせて楽しんでくれ。

7月情報号の答えは、「7月情 報号の付録ディスクタイトル画 面左上にいるシニリア・ポーウ ィックの顔を反転させたもの」 だ。もち、シニリアでも正解と

した。次の5名にはMファンテ レカを進呈する。⇒宮城県・川 村信男、静岡県・石井基樹、岐 阜県・土屋寿美、京都府・椎勇 人、広島県·栗栖佳子(敬称略)



CM-32L用のBASICプログラム「The Black Night 」くりゃっかあ作です。

今回めでたく投稿作品を入れ ることができました。GTまた 用です。音楽ではないので、名 付けてサウンドシアター。スー

パーファミコンの『弟切草』の絵 のないヤツだと思ってください。 くりゃっかあのアイデアとヤル 気に座ぶとんいちまーい/ ⇒関連記事は92ページから

MSXDOS **ADCOPY**

いつも眠くなるほどおなじことをくりかえ してきた当コーナーですが、ここへきて!

そういうわけで、大メニュー のメッセージを見れば、このコ ーナーのすべてがわかるほど、 わかりやすいコーナーなのです が……。どうも、これまで使っ

ていたMSX-DOSは余計な ものがくっついて太ったものら しく、今回からアスキーさんに いただいたMSX-DOS1、 DOS2を入れています。



はよ~ん★

●いつも、これでカンペキだと思 って付録ディスクを制作している わけですが、いざMファンが発売 されてみるといろいろと不都合な 点がでてきてしまいます。特に多 いのが、編集部にない機種を使用

8月号の付録ディスクのアラさがし!?

している読者の方々からの苦情で すね。8月号の付録ディスクにも このような症状がでてしまうよう で、さっそく質問の電話をいただ きました。で、どんな機種を使用 していると付録ディスクが誤動作 (バグるともいう)しやすいのかと いいますと、そのむかし、といっ てもほんの5~6年前に発売され たMSX2でしょうか。このころ は、(ちなみに、8月号はFS-4500で誤動作が確認されていま す。)各メーカーそれぞれに個性的 なMSXを発売していたものでし た。しかし、その個性的というの がクセモノで、本来なら完全互換 のはずであるMSXの規格が、こ の個性をだそうとしたことによっ

て微妙(この微妙というところが はがゆいのですが……)に完全互 換ではなくなってしまったのです。 ちょっと話がずれてしまったよう ですが、そういう理由で誤動作し てしまうことがあるわけです。だ からといってあきらめているわけ ではありません。なんとか古い機 種を入手して、どんなMSXでも 完全動作するように努力していま すので、しばしお待ちください。 ●8月号『アメリカン・サクセス』

について、本誌119ページで「会 話」のエディット方法を解説して いますがまちがっていました。ご めんなさい。8月号では、「変更し たい会話番号を選んでリターンキ ーを押すと、次に表情番号の変更

になる。そして、ここでもう一度 リターンキーを押すと文字の入力 ができる」とありますが、正しく は、「カーソルの上下で、自分が変 更しようと思う会話の内容にあっ た表情番号を選びリターンキーを 押すと文字の入力ができるように なる」でした。

●「付録ディスク故障係」に付録 ディスクを送ったまま数か月が過 ぎてしまった……。このようなこ とがありましたら、もうしわけあ りませんが編集部までご連絡くだ さい。現在、送り先不明の付録デ ィスクが3枚ほどあります。

ばいび~ん★

スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。②のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。 ※各コーナータイトルの④®©は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面 参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
すべしゃるê	付録ディスクの使い 方(PII8〜II9)	エディタ+ オリジナルマップ	・ キャンペーン版大戦略 II ・ユニッ トエディタ 編集部作成オリジナルマップ	SPECIAL . A UEDIT . COM D-UMA . DAT A-UMA . DAT S-UMA . OAT UE_TTL1 . DAP UE_TTL2 . OAP FONT1 . CHR SET-OSR . XB OSR . XBN	ユニットエディタとオリジナルマップのデータです。くわしくは118~119ベージをご覧ください
COMING SDDN©	COMING SOON (PII2~II5)ほか	新作ソフトの開発 中CG ほか	シムシティー デッド・オブ・ザ・ブレイン ブライ下巻完結編	SIM . XS5 BRAIN . XP7 BURAI . XP7	付録ディスクのために用意されたグラフィックデータです
ファンダム・ GAMES&	ファンダム(P3I ∼72)	掲載プログラム	マウス大相撲 ● SQUASH OF A MAN ● パンジージャンプです。 らんでいんぐ BEAM SHOT ● SLANT ● 偽スライム ● MIONIGHT FIGHT ● SWORD - BATTLE ● VAGUE CITY ■ TERACO QUESTII S・S・T Fighting Heroes THINFAT 円周率暗記プログラム	OOZUMDU . FO9 SQUASH . FD9 BANJII . FD9 BANJII . FD9 BEAM . FD9 SLANT . FD9 SLIME . FD9 SUDRD . FD9 VAGUE . FD9 VAGUE . FD9 TERACD . FO9 TERACD . TUR S.S.T . FD9 RUN-FD9 . XB D-BUMON . LZH PAI-ANKI. FS9	BASICプログラムです TERACO QUEST II で遊ぶには、TERACO.FD9とTER-ACO.TURの2つのファイルが必要です Fighting Heroes とTHINFATのファイルをコピー、 解凍、実行するためのプログラムです
ファンダム・ サンブルプログラム®	新・マシン語の気持 ち(P52)	エディタアセンプラ	体験版「Simple ASM」	SIMPLEAS. M SIMPLE . MCH	くわしくは52ページをご覧ください
アルゴリズム甲子園日	アル甲 3 (P50)	掲載プログラム	騎士巡歷問題	KNIGHT . AL9	BASICプログラムです
FM音楽館Æ	FM音楽館(P73 ~76)	掲載プログラム	②逃げる!! - 究極の追いかけっこー ☑ カッパたちの舞踏会 ☑ FIRE DORAGON ☑ 東風? ☑ REAOY ☑ BEAT - R	NIGERO/ . FM9 KAPPA . FM9 FIRE . FM9 TDNGPOD . FM9 READY . FM9 BEAT-R . FM9	BASICプログラムです
AVフォーラム®	A V フォーラム (P24~25)	掲載プログラム	今月の1本 規定部門「映画」 自由部門	AV-SEP . AVS AV-MAC . AV AV-LINE . AV GRP-1 . AV GRP-2 . AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV-SEP.AV9を実行すれば動きます
ほほ梅麿のCGコンテスト®	ほほ梅磨のCGコン テスト(PI02〜I03)	掲載 C G	イラスト部門 「太宰治」 紙芝居部門 「人類の旅」 紅の豚 C G コンテスト部門 「フィオの力作/」 ぬりえコンテスト用教材 C G	RUN-CG .XB CG'D9 .LZH	CG'09.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、105、117ページをご覧ください
(ソ)通天国官	バソ通天国(P96)	音楽関連のフリーウェア	OPLL driver MGSDRV MGSDM MGSEL UG8	PMEXT222. CDM OPLL15Ø . LZH UGB . PMA MGSOR235. PMA MGSDM2Ø1. PMA MGSEL226. PMA MGS-DATA. LZH	くわしくは96ページをご覧ください
ゲーム十字軍©	ゲーム十字軍(P 16~23)	ピッツーによる十字 軍トビラCG		GAMEJ'09. XB GAMEJ'09. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータ です
MIDIB	MIOI三度笠(P 92 ~95)	サウンドシアター	★The Black Night	BLACK-R . MID TYPE-M . XB	くわしくは、92ページからの「MIDI三度笠」をご覧 ください
あてましょ口()	付録ディスクの使い 方(P120)	ゲーム当てクイズ		ATE-Q'D9 .XB ATE-Q'D9 .XP7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータ です
MSX-DOS®	付録ディスクの使い 方(PI20)	MSX-00S I、2 の 基本セット	M S X - D O S I M S X - O O S 2	MSXDOS SYS CDMMANO CDM MSXDDS2 SYS COMMAND2 COM	MSX2/2+用のMSX-DOSIセットと、MSX-DOS2セットが入っています。ターポRはおもにOOS2で、 とットが入っています。ターポRはおもにOOS2で、 それ以外はDOSIで起動しています
B:©		編集後記		B-CLN 'Ø9, C	付録ディスク用テキストファイルです

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉川栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

ANOCLIPO

国際線で飛ぶMSXゲーム

全日空のシートテレビで人気の集中する「TVゲーム」の正体



画面はハメコミ合成だが、こんな感じ、ただし、いちばん人気があるのは「牌の魔術師」とか

「八メコミ合成」ということばはなんだか得体がしれない。どういうわけかかならずカタカナで書かれているし、現れる場所は決まって広告の隅で、しかも文字の大きさは小さい。いつごろから現れたことばかは知らないが、大辞林で調べてみたら載ってなかった。それはともかく、今回いちばん大きい写真は八メコミ合成である。

ほんとうは、多少写りが悪くても、この液晶テレビであの「激ペナ2」が遊ばれるところをリアルに撮影したかったのだが、

「それはちょっとむずかしいですね。なにしろ、空を飛んでいるときでないと 使えない仕組みですから」(全日空営業 本部宣伝販促部宣伝課「翼の王国」編集 長・加福禎史さん)

空、というのは、ただの空ではなく、 国際線の空である。全日空の国際線に は、CLUB ANAというビジネス クラス(エコノミークラスとファース トクラスの中間)があり、そこのシート に座ると(ファーストクラスでもいい のだけど)、これの本物が見られるらし い(ただし、今のところB747の最新鋭 機のみ)。

これ、などと失礼な呼び方をしてしまったが、これは「シートテレビ」という、各シート備え付けの設備の1つである。5インチのバックライト液晶力

ラーテレビ、洋画・邦画 3 チャンネル、 スポーツ 1 チャンネル、音楽・バラエ ティ 1 チャンネル、そしてゲームがフ チャンネルもある /

で、そのゲームの「番組」を聞くとう れしくなる。

- #1 クォース
- #2 激突ペナントレース2
- #3 牌の魔術師
- #4 ロードファイター
- #5 ビデオ・ハスラー
- #6 KONAMI'S GOLF
- #7 悪魔城ドラキュラ

いうまでもないが、ぜんぶコナミの、 しかもMSX用ゲームである。

もしかしたら、このテレビのなかに ぼくたちのMSXが入っているのでは ……とだれだって思う。

じつは、テレビのなかではなく、2つの座席の中央部の脚に、2台ぶんのMSX2とゲーム用RAMが隠されている。機内のPCM用のチャンネルを使って、7つのゲームのプログラムを同時に1ビットずつ、いわば「放送」していて、各座席では好きなケームのビットを拾ってRAMのなかにためこんでいくという仕組み。これはソニーが開発した世界に誇る新技術だが、「MSXという規格はきちんと標準化されていたので、新しいシステムに組みこみやすかった」(ソニーAVシステム事業



各シートに I 台。ゲーム用のバッドをよく見る と知る人ぞ知る、ソニー製のジョイターボだ



機内貸出用のゲームマニュアル。日本語と英語 でくわしくていねいに書かれている

部田川次長)そうだ。

ソフトのほうを担当したコナミさん にコメントを求めると「現在、世界を飛び回っているビジネスマンの方々の中 には、 替これらのゲームに熱中された 方もいらっしゃると思います。 懐かし さや新たな感動が呼び起こされるので はないでしょうか」。

海外へ行くチャンスがあったら、C LUB ANAで行きたい/



全日空・加福さん「ゲームは大好評。テレビゲームは初めてという方がニューヨークまでの12時間やりっぱなしというケースもありました」

欠号は 付録ディスク1周年を記念して、 『ハイドライド』を攻略付きで収録/

9月8日発売 980 円

●発売 徳間書店

●発行・編集 徳間書店インターメディア PUBLISHER

栃窪宏男

EOITOR & LEPRECHAUN

山森尚 EDITOR IN CHIEF

北根紀子

SENIOR CONTRIBUTING EOITOR 山科敦之

EOITORIAL STAFF

加藤久人+川尻淳史+鴇田洋志+福成雅英

+諸橋康一+渡辺庸

ASSISTANT EOITORS

池田和代+石橋憲吾+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹

+山田貞幸 CONTRIBUTORS

高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博一+浜野忠夫+鈴木伸一+馬場俊

●制作

ART OIRECTOR & COVER DESIGNER

井沢俊二

EOITORIAL OESIGNERS

井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰 行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE

ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山

つつじ+成田保宏 COVER ARTIST

佐藤任紀+元野--繁

COVER PHOTOGRAPHER

安藤修三 + 大嶋一成

大勝珍二十大鳴一成 FINISH DESIGNERS

南あくせす+株ワードボッフ

PRINTER

大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (I-JU)

◆「Mマガがムックになるそうだが、M ファンはガチャピンにでもなるのか」 というのは7月号の「おはこん」に載っ た千葉・真実一郎のギャグだが、じつ は、Mファンは1991年10月号からとっ くにムック(MSX·FAN MOOK) になっている◆Mファンが] 年前にム ックになった理由はただうつ、ディス クの付録を付けるためだった。どうい うわけか、「雑誌」は3.5インチのディス クを付録に付けてはいけないが、「ムッ ク」ならいいことになっていたからだ ◆ 】年たってシステムも内容もすいぶ ん変わった◆読者は……と思って去年 の7月号と今年の7月号のアンケート 調査結果を見比べてみたら「社会人」に 分類される人が12.4パーセントから 24.6バーセントに倍増し、年齢構成も 1歳ずつ上にシフトしていた。一瞬ど きりとしたが、おなじ読者が1つ歳を とっただけのことらしい。学校を卒業 して社会人になってもMファンの愛読 者でいてくれるなんて、きっとあなた はいい人だ。

A	U	*	-	N	U	C	٨
アス	+						表
電子	技術教	收育協会	<u></u>				4
日本	テレキ	ネット・・					8
ビッ	ツー・・						8
ブラ	ザーコ	C業			· · · · · · ·		表
マイ	クロキ	キャビン	,	.,		8	4、8
松下	御架の	左拳					.as.

写真・浜野忠夫

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエ・

MSX turbo R専用クラフィカルユーザーインターフェイス MSXViewl.21 (エムエスエックス・ビュウ1.21)

MSX View 1.21

MSX turbo 日専用

価格:9,800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザー インターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除なども マウスで簡単に行うことができます。

HELVEN

(MEM-768)

■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複 写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法 はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をお ぼえるのが簡単。◆MSXViewからMSX-DOSのコマ ンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能 スクリーンヤーパー機能をサポート。● 車用アプ リケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、View PAINT, PageBOOKが付属。

■対応機種: Panasonic FS-A1ST

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC(ビュウ・カルク)

View CALC

MSX turbo 吊専用

価格: 14,800円(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアで す。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーション など、幅広い用途に利用できます。



■特長:●最大で構64×縦128の表を作成可能 (理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシ トのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グ ラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフ が作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、 52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。ま た、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を 作成することも可能。

■対応機種:MSX turbo R専用 ※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりま せん。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」 が必要です。

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface (エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ

価格:30.000円(送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッ ジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うこと により、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R ※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる 場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX fur ho Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、 リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス MSX-SERIAL 232 (エムエスエックス・シリアル232) **MSX-SERIAL**232

【ご任意】Panasonic FS-A1GT(松下電器企業株式会社製)には、

MSXView」が内蔵されています。

価格:20.000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカ ートリッジです。MSX~TERMなどの通信ソフトが そのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo R



MSX HD Interface

価格:30,000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスク を使うためのインターフェイスカートリッジです。 MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい



【ご注意】MSX SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみて取り扱っております ご購入の申し込み・お捌い合わせは、株プスキー直販部(電話03 3486-7114)までお願いいたします

価格:19.800円

MSX, MSX₂, MSX₂μのスペックシート MSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

M5X-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2 までの公開可能 な仕様とサンフルプログラムのバッケーンです。

- ■内容: ●マニュアル編…ハードウェア仕様。シス テムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的 な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編… 拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの 方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- ■対応機種:MSX、MSX₂、MSX₂₊
- ■メディア:3.5-2DD

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版 (エムエスエックス・データバック・ターホアールバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX tur bo Rの仕様とサンフルフログラムのバッケージです。



■対応機種:MSX turbo R ■メディア:3.5-2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

価格:12,800円(送料1,000円)

~~トリッジとモデムが必要です

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バック スクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使い やすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種: MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo R ■対応OS:MSX-DDS1. 日本語MSX-DDS2 ※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他に MSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカ



■ 木パッケージは、フログラミングテクニックの解。原書ではありません。フログラミングの際のデータとして活用して下さい

MSX-DOS2 TOOLS (エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS 価格: 14,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのフログラムを 実現。漢字エディタ付属。 ※MSX turbo Rでも動作可能 MSX-SBUG2(エムエスエックス・エスバグ2)

NSX-SBUG2

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ 上に置くことで、大規模フログラムにも対応。 ※MSX turbo Rでも動作可能 MSX-C Ver.1.2 (エムエスエックス・シー バージョン1.2)

価格:19,800円

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンバイラ。プログラム作成にはMS X-DOS2 TOOLSが必要。 ※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX、MSX DOSは株式会社アスキーの商標です 詳しい資料をお選りいたします。下記宛ご請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー



T 1 0 6 2 0 5 3 1 2 0 9 8 1 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・人口本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-12

平成 4 年 9 月10日発行 第6卷第9号(通卷66号) 第 三 種 郵 便 物 認 可

発売 編集·新

株 式 会 社 徳 間 書 店 徳間書店インターメディア株式会社

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 〒105 東京都港区新橋4-10-7

第03(3433)6231(他 定值**980円** 第03(3431)1627(他 (本体951円)